

Technická univerzita v Liberci  
**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

---

**Katedra:** primárního vzdělávání  
**Studijní program:** Národní škola  
**Studijní obor:** Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

## **Didaktické hry pro nácvik lexikální a gramatické roviny německého jazyka**

Didactic games for practice lexical and grammatical level of German language

**Autor:**  
Lucia Štulíková

**Podpis:**

**Adresa:**  
Československé armády 36  
466 05 Jablonec nad Nisou

**Vedoucí práce:**  
Paed.Dr. Kamila Podrápská, Ph.D.

### **Počet**

stran	obrázků	tabulek	grafů	pramenů	příloh
70	20	2	2	36	0

V Liberci dne 30. 3. 2007

## **Prohlášení**

Byl(a) jsem seznámen(a) s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracoval(a) samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

Autor: Lucia Štulíková

Datum: 30. 3. 2007

Podpis:

**Poděkování:**

**Děkuji vedoucí práce Paed.Dr. Kamile Podrápské, Ph.D. za odborné vedení a konzultace, které vedly k úspěšnému dokončení diplomové práce. Dále bych ráda poděkovala své rodině za toleranci, trpělivost a podporu, kterou projevovala po celou dobu mého studia.**

## **Didaktické hry pro nácvik lexikální a gramatické roviny německého jazyka**

### **Anotace:**

Zařazení didaktických her do výchovně vzdělávacího procesu na prvním stupni je jedním z důležitých prvků vnější motivace žáků. Práce vyzdvihuje sociální a psychologické aspekty her a zaměřuje se na jejich specifickou roli v procesu osvojování německého jazyka na prvním stupni základní školy. Diskutuje kladné působení hry při osvojování jazykových vědomostí a dovedností v rovině lexikální a gramatické. Práce je členěna na část teoretickou a praktickou. Obsahem praktické části je empirický výzkum zaměřený na efektivitu herních aktivit při osvojování gramatiky a lexika v porovnání s tradičními výukovými postupy.

### **Klíčová slova:**

**Primární vzdělávání, německý jazyk, hra, didaktická hra, rozvoj klíčových kompetencí v cizím jazyce.**

## **Didactic Games in for practice lexical and grammatical of level German language**

### **Summary:**

Including didactic games into the educational process at the first grade of primary school greatly influence the intrinsic motivation of pupils. This work underlines social and psychological aspects of games, focuses on their specific role in process of German language acquisition and discussing their positive influence on acquisition of knowledge and skills in the lexico-grammatical area. The paper consists of theoretical and practical part. The practical part includes research comparing the effectiveness of gaming activities with traditional teaching strategies in process of grammar and lexis learning.

### **Key words:**

**Primary education, German language, Game, Didactic game, Development of key-competences in foreign language.**

## **Didaktische Spiele zur Vermittlung grammatikalisch-lexikalischer Kenntnisse im Primarschulbereich**

### **Zusammenfassung:**

Der Einsatz von didaktischen Spielen stellt im Primarschulbereich einen bedeutenden Motivationsfaktor dar. Die Diplomarbeit hebt sozialpsychologische Aspekte der Spiele hervor und ist auf ihre spezifische Rolle im Fremdsprachenunterricht Deutsch fokussiert. Diskutiert werden ihre positiven Auswirkungen auf den Erwerb von Sprachmitteln im Bereich Wortschatz und Grammatik. Gegliedert in einen theoretischen und praktischen Teil konzentriert sich die Diplomarbeit u.a. auf die Auswertung einer empirischen Untersuchung, die die Effektivität der spielerischen Lernformen in einen Vergleich zu den traditionellen stellt.

### **Schlüsselwörter:**

**Primarausbildung, Fremdsprache Deutsch, Spiel, didaktisches Spiel, Entfaltung von Schlüsselkompetenzen im Fremdsprachenerwerb.**

## **Obsah**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>8</b>
<b>I. ČÁST TEORETICKÁ .....</b>	<b>9</b>
<b>1. HRA .....</b>	<b>9</b>
<b>1.1 Historie hry .....</b>	<b>10</b>
<b>2. DIDAKTICKÁ HRA .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1. Kritéria didaktické hry.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2. Organizačně – pedagogické aspekty her .....</b>	<b>14</b>
<b>3. DIDAKTICKÁ HRA VE VÝUCE CIZÍHO JAZYKA.....</b>	<b>16</b>
<b>3.1. Klíčové kompetence a jejich možný rozvoj během didaktické hry .....</b>	<b>18</b>
<b>3.2. Pomůcky při jazykových hrách.....</b>	<b>22</b>
<b>3.3. Role učitele v průběhu hry .....</b>	<b>24</b>
<b>4. ŽÁCI MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU .....</b>	<b>26</b>
<b>4.1. Motivace u dětí mladšího školního věku.....</b>	<b>28</b>
<b>5. DIDAKTICKÁ HRA VE VÝUCE CIZÍHO JAZYKA NA PRVNÍM STUPNI .....</b>	<b>29</b>
<b>6. KLASIFIKACE DIDAKTICKÝCH HER VE VÝUCE CIZÍHO JAZYKA. 31</b>	
<b>7. DĚLENÍ DIDAKTICKÝCH HER DLE NÁCVIKU JAZYKOVÝCH PROSTŘEDKŮ A ŘEČOVÝCH DOVEDNOSTÍ.....</b>	<b>32</b>
<b>8. JAK ZÍSKAT JAZYKOVÉ HRY? .....</b>	<b>36</b>
<b>II. ČÁST PRAKTICKÁ .....</b>	<b>37</b>
<b>9. DIDAKTICKÉ HRY PRO NÁCVIK SLOVNÍ ZÁSoby .....</b>	<b>37</b>
<b>9.1. Bingo s čísly .....</b>	<b>37</b>

9.2. Pexeso (soutěživá hra) .....	39
9.3. Na schovávanou (soutěživá hra) .....	41
9.4. Hrátky s abecedou (soutěživá hra) .....	42
9.5. Slabiková stopovaná.....	43
9.6. Najdi zvíře .....	44
9.7. Slovní stopovaná (soutěživá hra) .....	46
9.8. Plakáty.....	48
9.9. Dvě řady .....	49
10. DIDAKTICKÉ HRY PRO NÁCVIK GRAMATIKY .....	50
10.1. Vyzrajeme nad členy.....	50
10.2. Pantomima sloves.....	51
10.3. Neobvyklý diktát.....	52
10.4. Co nám chceš říct? .....	54
10.5. Vezmi co máš po ruce.....	55
10.6. Štafeta členů (soutěživá hra).....	56
10.7. Hledej slovo opačné! .....	58
10.8. Komu to lépe myslí? .....	59
10.9. Podstatná jména barevně.....	60
EXPERIMENTÁLNÍ ČÁST .....	61
11. STANOVENÍ CÍLE EXPERIMENTU A JEHO ORGANIZACE .....	61
12. VÝSLEDKY TESTOVÁNÍ A OBHAJOBA HYPOTÉZ PRO POTVRZENÍ EFEKTU DIDAKTICKÉ HRY VE VÝUCE NĚMECKÉHO JAZYKA NA PRVNÍM STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL .....	63
ZÁVĚR.....	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ** CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ  
DEFINOVÁNA.



## ÚVOD

Využití didaktické hry mě zaujalo ve své teoretické podobě jako jedna z možností, jak zkvalitnit a zpestřit výuku cizího jazyka na základní škole. Teoretické poznatky, načerpané z odborné literatury, které prezentuji v teoretické části mé práce, jsem využila pro část praktickou.

Používání cizího jazyka na 1. stupni patří bezesporu mezi obtížné dovednosti a je založeno na dlouhodobém procesu výuky. Žáci se učí cizímu jazyku, aniž by dokonale ovládali pravidla jazyka mateřského.

Metoda didaktické hry nabízí různé možnosti, jak lze přirozenou cestou usnadnit učební proces, který je v případě počáteční výuky cizích jazyků orientován velmi výrazně na paměťové učení.

Teoretická část práce se zabývá obecnou podstatou didaktické hry ve výuce cizího jazyka, její správnou organizací a strukturou, jejím dopadem na nácvik jazykových prostředků a klíčové kompetence.

V praktické části jsem seřadila a utřídila různé typy didaktických her pro nácvik jazykových prostředků u dětí mladšího školního věku. Zaměřila jsem se na hry pro nácvik gramatiky a slovní zásoby, protože pro ovládání cizího jazyka jsou základními stavebními kameny. Všechny didaktické hry, které jsem uvedla používám ve své praxi. Pro lepší výstižnost obsahu hry jsem použila názvů her v českém jazyce.

Součástí praktické části je experiment, který sleduje efektivitu a vliv didaktické hry v hodinách cizího jazyka. Z hlediska kvalitativních znaků se zaměřuje na účelné používání slovní zásoby a správnost základních gramatických struktur.

# I. Část teoretická

## 1. Hra

*„Hra je svoboda a každý v ní má právo svobodně projevit libovolné emoce formou, která neomezuje v uvedených právech nikoho z ostatních.“<sup>1</sup>*

Hra je jednou z nejčastějších činností dětí, učí se v ní poznávat svět a rozumět mu. Je pro ně zdrojem radosti, ale mohou při ní poznat také smutek. Dokáží při ní uplatnit všechny složky duševního života jako jsou city, rozum, fantazie. Poznávají při ní život kolem sebe a snaží se mu porozumět. Je jedním ze základních druhů lidské činnosti, která je dominantní v dětském věku.

Hru mohou hrát všechny děti bez rozdílu věku. Při hře nejde o dosahování určitých výsledků, ale hlavně o hru samotnou. Hry mohou být velmi rozmanité, ve hru se může proměnit jakýkoliv druh činnosti. Je jedním z prostředků, jakými se děti vyjadřují, přejímají na sebe různé role, hrají si na někoho nebo na něco a utvářejí si tak vlastní svět. Často si můžeme všimnout, že děti ve svých hrách často napodobují to, co dělají dospělí.

*„Das Spiel kann als Übungs -, Lern -, Gesprächs -, oder Interaktionsverfahren betrachtet werden.“<sup>2</sup>*

Hra rozvíjí individuální schopnosti a vlastnosti, při hře děti poznávají samy sebe, zjišťují co se jim lépe daří, nebo s jakou činností mají problémy.

S věkem dítěte se hry mění a roste také jejich náročnost a forma. Jejich prostřednictvím získává dítě nové dovednosti, informace. Působí kladně na mezilidské vztahy, děti díky ní navazují nové kontakty a prohlubují vztahy s kamarády.

---

<sup>1</sup> Šimanovský, Z.: *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Portál Praha 2001, s. 29, ISBN-80-7178-557-1

<sup>2</sup> Behme, H.: *Miteinander reden, lernen*. Indicum Verlag München 1992, s.13, ISBN 3-89129-104-3

*„Hra má zjevně závažné důsledky pro všechny oblasti duševního života dítěte.“<sup>3</sup>*

## **1.1 Historie hry**

Hra sama o sobě má kořeny již na počátku našich dějin, doklady o tom nacházíme v archeologických vykopávkách.

*„Vývoj hry byl určován podmínkami materiálního života (geografickým prostředím, růstem obyvatelstva a způsobem výroby).“<sup>4</sup>*

Již v prvobytně pospolné společnosti se objevuje hra, a to v období, kdy se zdokonalují nástroje. Děti při hře napodobovaly činnost dospělých. Ve všech hrách se zrcadlí život kmene.

Z doby otrokářství se dochovaly literární a jiné zprávy. Stále zde platí, že čím byl život kmene primitivnější, tím primitivnější byly i hry jejich dětí.

V období antiky zdůrazňovali Řekové v hrách estetickou a sportovní stránku. Jejich zájmy se týkaly divadla, hudby a zavedli olympijské hry.

Římané hledali v hrách především zábavu, kterou nacházeli v gladiátorských zápasech a podobných činnostech.

Hry v období středověku již mají pravidla, určují vzájemné vztahy hráčů, obsahují stupnici trestů při porážce.

Velikou osobností 17. století se stal Jan Ámos Komenský.

*„Jeho pedagogické dílo působilo v jeho době především novou metodou jazykového vyučování a zásadami didaktickými.“<sup>5</sup>*

Komenský ve své pedagogické praxi shrnul a vyjádřil demokratické a humanistické myšlenky. Jeho pedagogická díla<sup>6</sup> řeší pedagogické a didaktické otázky. Za základní požadavek považuje přirozenost

---

<sup>3</sup> Fontana, D.: *Psychologie ve školní praxi*. Portál Praha 1997, s. 50

<sup>4</sup> Dalibor, Z.: *Pohybové hry*. Sportovní a turistické nakladatelství Praha 1960, s. 7

<sup>5</sup> <http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/59086-komensky> [19.10.2005]

<sup>6</sup> *Didaktika velká, Informatorium školy mateřské, Schola ludus, Brána jazyků otevřená, Nejnovější metoda jazyků*

výchovných metod, z nichž jeho didaktické zásady vycházejí. Komenský je rozpracoval v díle Didaktika a aplikoval je na jazykové učení.

Za důležitý prostředek výchovy považoval hru. Uvědomoval si důležitost her a využíval je při vzdělávání. Zařazoval je do programu škol. Ve hře viděl přípravu pro život. Žádal dodržování pravidel, hry se měly hrát poctivě a statečně.

## 2. Didaktická hra

*„Žáci opustí školu během několika roků, učitel v ní zůstává i třicet let, nebude – li nudit své svěřence, nebude nudit ani sám sebe.“<sup>7</sup>*

Nejčastějším důvodem, proč učitelé zahrnují didaktickou hru do vyučování je předpoklad, že se výuka zpestří. Důvodem, proč zařazovat do výuky didaktické hry není jenom hravé učení, ale také rozvoj sociálního chování, smyslového vnímání, intelektu, fantazie, volných vlastností, řečových dovedností, děti se učí sociálnímu chování.

Hra se stane hrou didaktickou, jakmile ji zařadíme do vyučovacího procesu. Taková hra má takový cíl a pravidla, které cvičí určité vlastnosti, schopnosti, návyky i dovednosti. Didaktické hry můžeme používat při motivaci, při vysvětlování látky, při opakování a upevňování učiva, nebo pro zpestření vyučování. Didaktická hra je výborným prostředníkem k tomu, jak se naučit řešit různé situace a úkoly. Přitom ještě podporuje kreativitu dětí.

Didaktická hra má vliv na učení a využívání myšlenkových schopností. Při učení touto formou děti zkoumají, objevují, poznávají a při tom ještě rozvíjejí svou fantazii. Díky didaktickým hrám mohou být odstraněny zábrany v učení a myšlení, místo toho se u dětí vytvářejí nové návyky, získávají nové životní zkušenosti, a to bez obav ze špatného hodnocení nebo selhání.

---

<sup>7</sup> Kostečka, J.: *Do světa češtiny jinak*. H&H Jinočany 1993, s. 3, ISBN 80-85787-24-5

Při výuce formou hry se klade důraz na kreativitu. Při hře můžeme využívat prostor, vyzkoušet si neobvyklé možnosti, bavit se uvolněně i s napětím, experimentovat bez strachu z chyb. Didaktická hra používaná při výuce pomáhá učitelům vštěpovat normy a pravidla dětem nenásilně a zábavně. Děti si je tak lépe zapamatují a osvojí.

*„Hra umožňuje učení, jehož ústředním bodem je poznávání, objevování, zkoumání“<sup>8</sup>*

Didaktické hry jsou výborným prostředníkem k „živému učení“, kdy se aktivizují motorické dráhy v mozku a obsah učiva se v síti znalostí několikanásobně propojuje. Kladně zde působí také emoce, hlubší vztah k tématu pomáhá při ukládání a zpracování získávaných vědomostí, následně při jejich vybavování a uplatňování se.

*„Tvořivé uchopení probíraného tématu prohlubuje reflexi a navíc hlubší pochopení, k němuž jsme se dopracovali, vede k novým otázkám.“<sup>9</sup>*

Didaktické hry vyvolávají kreativní způsoby chování, které vedou různými cestami k vyřešení problému a ještě přitom nepřímo upevňují vědomosti. Díky nim může vyučující omezit „biflování“, které ve vyučování často převládá. Učinit výuku kreativní a motivující, podporovat aktivní schopnosti a experimentování. Při hrách se trvale posiluje sebevědomí a procvičuje se vystupování „hráčů“, kteří si jsou časem jistější. Činnosti, které jsou s didaktickou hrou spojeny, mohou vyžadovat námahu nebo duševní úsilí. Účastníci to však nepocítují jako zátěž, ale naopak, tato činnost je baví, vyvolává v nich dobrý pocit. Při herních činnostech jsou děti vedeny k tomu, aby nemyslely jednostranně, ale aby si vyzkoušely více možností.

---

<sup>8</sup> Portmannová, M.: *Hry pro tvořivé myšlení*. Portál Praha 2004, s. 10, ISBN-80-7178-876-7

<sup>9</sup> Portmannová, M.: *Hry pro tvořivé myšlení*. Portál Praha 2004, s. 91, ISBN-80-7178-876-7

*„Jsou to hry, jejichž společnou funkcí je usnadnění a urychlení učebního procesu (Behme 1985, 11).“<sup>10</sup>*

Didaktická hra má hravou formou rozvíjet poznávací funkce. Je založená na řešení problémových situací, žáci získávají dovednosti spojené s řešením různých problémů. Taková hra má vliv na kognitivní vývoj žáka. Kladně přispívá k motivaci a aktivizaci žáka při vyučování. Čím více je učivo pro žáka zajímavější, tím lépe si ho zapamatuje. Didaktická hra rozvíjející u jedince emoce, má soutěživou formu. Žák musí podat maximální výkon, a přesto hrát fair play, respektovat pravidla, musí se naučit prohrávat a dokázat „potřást rukou“ tomu, kdo byl lepší než on.

Didaktická hra napomáhá přátelským vztahům ve třídě. Umožňuje dětem navzájem se poznat, ale také ohodnotit své schopnosti a srovnávat je s ostatními žáky. Díky didaktickým hrám dokáže žák vnímat svoje přednosti i nedostatky, učí se komunikovat se spolužáky, vyjádřit určitou myšlenku, vyměnit si určité informace a také naslouchat tomu, co říkají jiní.

## **2.1. Kritéria didaktické hry**

*„Didaktické hry mají vždy nějaký výchovně vzdělávací cíl, k jehož plnění by mělo docházet převážně prostřednictvím vlastní činnosti žáků.“<sup>11</sup>*

Hra zpestřuje výuku ve škole a vzbuzuje zájem žáka, je pro něj přirozenou a přístupnou cestou, jak získávat nové vědomosti a dovednosti. Hru do vyučování nezařazujeme bez rozmyslu, je nutné si vždy ujasnit její cíl. Vybíráme ji podle toho, pro jakou věkovou skupinu je určena a současně respektujeme individuální zvláštnosti žáků. Vycházíme

---

<sup>10</sup> Egertová, S. : *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. Liberec 2004, s. 11, ISBN 80-7083-863-9

<sup>11</sup> Santlerová, K.: *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní*. Učebnice a knihy Mgr. Jitka Spiesová Brno: 1993., s. 8

z konkrétní situace a prostředí. Hru musíme přesně a citlivě načasovat. Hru různě obměňujeme, spojujeme ji s pohybem nebo s příběhem. Potom se hra stává pro děti přitažlivou a přináší jim spontánní prožitek, který zprostředkovává dosáhnutí daného cíle.

Při hře stanovujeme jasná, přesná a stručná pravidla, kterými se děti během hry řídí. Správně vedená hra rozvíjí tvůrčí schopnosti, podporuje fantazii a usměrňuje aktivitu. Při hře uplatňujeme zásady návaznosti na to, co je dětem již známé. Hra, která slouží k upevňování a opakování látky pomáhá vytvářet vztahy mezi novým a již osvojeným učivem. Didaktickou hru ukončíme vyhlášením výsledků. Zhodnocením kontrolujeme splnění daného úkolu při zachování všech daných pravidel.

## **2.2. Organizačně – pedagogické aspekty her**

Při zařazení didaktické hry do vyučování, dbáme na to, aby měla co nejrozmanitější možnosti celostního, kreativního učení.

Při výběru her a přípravě na vyučovací hodinu musí učitel promyslet její obsah, místo, do jaké části hodiny ji zařadit a metodiku jejího provedení. Také si musí promyslet, jaké návyky a vědomosti chce pomocí didaktické hry formovat. Učitel rozhoduje o organizaci hry, zda je určena jednotlivcům, nebo skupině. Žáky do skupin rozděluje tak, aby byla družstva rovnocenná.

*„Je třeba znát možnosti skupiny i jednotlivých hráčů a při zadání je brát v úvahu.“<sup>12</sup>*

Většinu těchto her a cvičení můžeme používat s žáky různého věku, protože je možné jejich obsah a pravidla upravovat. K tomu, aby hry uvedly do chodu zamýšlené procesy učení, by měly být přizpůsobeny aktuálnímu stavu žáků.

---

<sup>12</sup> Šímanovský, Z.: *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Portál Praha 2002, s. 25, ISBN 80-7178-689-6

Zadání a struktura didaktických her by měla být vysvětlena pomocí příkladů a na ně by měl navazovat popis vlastních herních úkolů. Při některých hrách, například složitějších, se nemusí chtít hned všichni žáci zapojit. Většinou se jedná o ty, kteří mají s učením problémy.

Tito žáci mohou mít obavu ze svého selhání, zdá se jim, že třeba hru nedostatečně dobře pochopili. Takovýmto žákům by měl učitel nechat možnost nejprve jenom hře přihlížet, až při dalším opakování je nechat se začlenit, protože nejprve musejí získat důvěru ve vlastní schopnosti a kreativitu.

Aby se didaktické hry dařily a plnily svůj cíl, měl by si je vyučující také sám nejprve vyzkoušet a teprve potom je nabídnout svým žákům.

Důležitým bodem při jednání žáků je stanovení pravidel. Měla by být jednoduchá, jasná a přesná. Pravidla nám umožňují kontrolu nad průběhem celé činnosti. Je nutné je dodržovat, protože nám hravou činnost organizují tak, aby se hra opravdu zaměřila na splnění daného úkolu. Pokud jsou pravidla v průběhu hry porušena, ztrácí hra svou zajímavost a děti z ní nemají radost. Pravidla zabraňují chaotickému vývoji hry a jsou opěrným bodem pro myšlení žáků.

*Příklad:*

*Děti ve škole na úvod hodiny luští křížovku. Učitel žákům řekne, že i když někteří vylustí tajenku dříve než ostatní, nechají si ji pro sebe, aby každý z nich mohl přijít na řešení sám. Jeden žák toto pravidlo nedodržel, vykřikl tajenku a už bylo zbytečné křížovku luštit dál. Ztratila na své zajímavosti a také zkazila radost zbylým spolužákům, kteří tajenku nedokáží odhadnout.*<sup>13</sup>

To, zda žáci pravidla dodrželi v průběhu hry, by měl vyučující v závěru vyhodnotit. Na závěr také hodnotíme činnost žáků při daném úkolu. Můžeme vyhodnotit nejlepšího žáka, družstvo nebo dvojici a rozdat odměny, vyřknout pochvaly.

---

<sup>13</sup> Příklad z vlastní pedagogické praxe autorky, 3. třída, duben 2006



*„Hry s pravidly jsou důležitým prostředkem v interiorizaci sociálních norem, ve formování charakteru, v morální výchově. (Piaget 1932, Vygotskij 1975, Božovič 1968).“<sup>14</sup>*

Výkony herních činností je nutné pozitivně hodnotit. Hra by neměla nikdy vést žáky k vzájemné závisti nebo nevraživosti. Naopak hry by měly být vybírány tak, aby v nich našli uspokojení jak žáci s průměrným nadáním, tak žáci vynikající. Dodržováním daných pravidel zvyšujeme u žáků smysl pro spravedlnost.

Didaktické hry můžeme připravovat pro jednotlivce, dvojice nebo skupiny. Hry můžeme zařadit do jakékoliv části hodiny, záleží na tom, jaký cíl sledujeme. Hru volíme nejčastěji na 5 – 10 minut, ale může trvat i delší dobu. Pokud zvolíme hru ve skupinách, měly by tyto skupiny být na stejné úrovni. Výhodou práce ve skupině je větší motivace a vyšší míra soustředění.

*„Přednost skupin, zejména heterogenních, spočívá v různorodosti vědomostí, zkušeností a stanovisek.“<sup>15</sup>*

### **3. Didaktická hra ve výuce cizího jazyka**

*„Učit se hrou znamená automaticky také učit se komunikaci s ostatními a být schopen kooperace.“<sup>16</sup>*

*„Die Spiele bieten vielfältige Möglichkeiten zum Gebrauch der Sprache“<sup>17</sup>*

Při zařazování didaktických her do výuky cizích jazyků na základní škole je vždy učitel ten, kdo stanovuje vzdělávací cíl, aktivizuje pozornost žáka, vyvolává u něho zájem a je zprostředkovatelem poznatků. Učitel

---

<sup>14</sup> Čáp, J.: *Psychologie pro učitele*. SPN Praha 1980, s. 281

<sup>15</sup> Portmannová, M.: *Hry pro tvořivé myšlení*. Portál Praha 2004, s. 11, ISBN-80-7178-876-7

<sup>16</sup> Vester, F.: *Myslet, učit se.....a zapomínat?*. Fraus Plzeň 1997, s. 134, ISBN 80-85784-79-3

<sup>17</sup> Daublebsky, B.: *Spielen in der Schule*. Klett, Verlag für Wissen und Bildung Stuttgart 1992, s. 264, ISBN 3-12-921860-2

didaktické hry sestavuje a využívá. Při zařazování těchto her si žáci upevňují a osvojují své jazykové vědomosti, dovednosti a návyky.

*„Didaktická hra je vhodným prostředkem k tomu, aby děti zvládly jazykové učivo, aby se na hodiny cizího jazyka těšily a získávaly tak jazykové dovednosti příjemnou a přirozenou cestou.“<sup>18</sup>*

Hravá činnost má pro žáka důležitý význam. Žák hraje hru, protože je pro něj zajímavá, učitel díky ní může plnit jazykové i didaktické cíle.

*„Hra nutí žáky k myšlení v cizí řeči.“<sup>19</sup>*

Díky didaktickým hrám můžeme do hodin německého jazyka zařadit i takové úkoly, které by jinak byly nudné.

*„Hry v lidech vyvolávají obrovskou touhu komunikovat, a jsou tudíž vynikající vyučovací metodou.“<sup>20</sup>*

Hry v jazykovém vyučování umožňují zpestření hodiny a procvičení probrané látky zábavnou formou. Hry pomáhají překonávat zábrany ve vyjadřování v cizím jazyce a vedou žáky k logickému myšlení.

*„Jedním z hlavních cílů jazykového vyučování je dosáhnout toho, aby žáci praktickým využíváním získaných jazykových vědomostí dospěli k samostatnému hovor.“<sup>21</sup>*

Při výuce cizího jazyka žák poznává nová slova, vazby, větné konstrukce, fráze. Pro aktivní použití je nutné, aby je měl dostatečně procvičeny, aby se mu vybavovaly bez pomoci překládání do mateřského jazyka a současně je používal automaticky.

Mnoho her je založeno na soutěžení. Nezáleží, zda žáci soutěží jako jednotlivci nebo ve skupině. Vždy si musí rychle a pohotově vybavovat slova, slovní obraty a vazby. Rychlost a překvapení, nové situace, se kterými se žák setkává, mu ztěžují hledání vhodných slov, slovních spojení a také vybavování slov dobře známých. Často si na ně nemůže vzpomenout, přitom to jsou pro žáka výrazy známé, běžně je

---

<sup>18</sup> Petty, G.: *Moderní vyučování*. Portál Praha 1996, s. 196, ISBN 80-7178-070-7

<sup>19</sup> Polívková D.: *Hry pro jazykové vyučování*. SPN Praha 1963, s. 7

<sup>20</sup> Petty, G.: *Moderní vyučování*. Portál Praha 1996, s. 196, ISBN 80-7178-070-7

<sup>21</sup> Polívková D.: *Hry pro jazykové vyučování*. SPN Praha 1963, s. 7

používá. Při hrách si je vybavuje v jiných souvislostech, než je zvyklý, a to mu činí potíže.

*„Žáci nemají většinou čas překládat z mateřštiny, musí si zkrátit celý duševní pochod bezprostředním vybavováním.“<sup>22</sup>*

Žáci se her zúčastňují aktivně, se zájmem, a proto se jejich představy a dojmy při hře uchovávají v paměti trvaleji.

### **3.1. Klíčové kompetence a jejich možný rozvoj během didaktické hry**

Vývoj lidstva jde neustále kupředu, tato změna se dotkla také školského systému. Doposud uplatňované postupy a znalosti podle kterých se ve školách vyučuje jsou nahrazovány novými. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání na tuto skutečnost reaguje.

*„Rámcové vzdělávací programy vycházejí z nové strategie vzdělávání.“<sup>23</sup>*

Reforma vychází z koncepce celoživotního učení. To, co si žák osvojil ve škole, by měl dokázat využít i v praktickém životě. Získané vědomosti má používat k přemýšlení, k posuzování a rozhodování. K jednání s druhými, k práci a pro radost. Reforma určuje pouze rámcově, jak by mělo vzdělávání fungovat, podporuje samostatnost škol, které samy tvoří vlastní vzdělávací programy.

Dnešní svět vyžaduje od mladých lidí schopnost řešit neočekávané situace, stýkat se s různými lidmi. Současná generace musí být schopná se prosadit na současném pracovním trhu. Je od ní vyžadováno reagovat na měnící se podmínky, pracovat v týmu, přejímat zodpovědnost, komunikovat, rozhodovat se. Je obklopena mnoha informacemi a musí se s nimi naučit zacházet. Tyto požadavky lze shrnout pod pojem klíčové kompetence.

---

<sup>22</sup> Polívková D.: *Hry pro jazykové vyučování*. SPN Praha 1963, s. 7

<sup>23</sup> *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. VÚP Praha 2004, URL <http://www.vuppraha.cz> [21.03.2007]

*„Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti.“<sup>24</sup>*

Výběr a pojetí těchto kompetencí vychází z obecně platných hodnot společnosti, které přispívají k jeho úspěšnému, hodnotnému životu a vzdělání. Jsou důležité pro rozvoj znalostí, dovedností a postojů.

*„Klíčové kompetence se navzájem prolínají, a lze je získat pouze jako výsledek celkového procesu vzdělávání.“<sup>25</sup>*

Nový systém nechce po učiteli, aby předával žákům pouze informace. Dle nového vzdělávacího programu by rozvoj vědomostí, dovedností a postojů měl probíhat společně. Mezi klíčové kompetence patří kompetence k učení, řešení problémů, sociální a personální, občanská, pracovní a pro jazyk obzvlášť důležitá kompetence komunikativní. Žák je rozvíjí současně ve všech předmětech, ve školním životě a také mimo něj. Učivo je chápáno jen jako prostředek k osvojení všech těchto dovedností.

*„To, že Rámcový vzdělávací program zařazuje mezi cíle vzdělávání právě klíčové kompetence tedy znamená, že naše uvažování jak o cílech, tak o obsahu bude jiné, než jsme se dříve učili.“<sup>26</sup>*

Smyslem a cílem vzdělávání je žáky těmito kompetencemi vybavit a připravit je na praktický život. Takovéto vzdělávání představuje dlouhodobý proces. Úroveň klíčových kompetencí získaných na konci základního vzdělání tvoří základ pro další, celoživotní učení žáka. K dosažení tohoto cíle využíváme různých metod a postupů.

Jak bylo již řečeno, klíčové kompetence se prolínají a jsou zastoupeny ve všech předmětech.

---

<sup>24</sup> Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. VÚP Praha 2004, URL <http://www.vuppraha.cz> [31.01.2007]

<sup>25</sup> Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. VÚP Praha 2004, URL <http://www.vuppraha.cz> [23.03.2007]

<sup>26</sup> Klíčové kompetence v základním vzdělávání. VÚP Praha 2007, s. 8, ISBN 978-80-87000-07-6

Při hodinách cizího jazyka vede učitel žáky k osvojení si strategie učení a motivuje je ke vzdělávání. Klade důraz na praktické využití získaných jazykových dovedností, vyhledávání informací. Vede žáky k efektivní organizaci, plánování učení, k sebehodnocení, porovnávání svých výsledků učení a učí je diskutovat o nich.

Jedním ze způsobů, jak proces učení cizího jazyka zpestřit, je zařazení didaktické hry do vyučování. Učitel tak docílí toho, že žáka učení baví, je pro něj zajímavé a on si tak vytváří pozitivní vztah k získávání jazykových znalostí a dovedností.

Každý člověk je ve svém životě vystaven problémovým situacím, které musí vyřešit. Díky svým zkušenostem dokážeme řešit různé problémy a škola má pomáhat tyto zkušenosti získat. Důležité je podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a naučit je problémy řešit. Při hodinách jazyka předkládáme žákům témata z praktického života, vedeme je k tomu, aby se zapojili do diskuse, zaujali své stanovisko k předloženému problému. Vnímáním nejrůznějších problémových situací vycházejících ze hry se děti učí poznat a promyslet způsob řešení, při kterém používají vlastních zkušeností, dovedností a vědomostí.

Při jazykovém vyučování nejvíce rozvíjíme kompetenci komunikativní. Vedeme žáky k všestranné a účinné komunikaci.

*„Übergreifendes Ziel des Fremdsprachenunterrichts ist die Ausbildung sprachkommunikativen Könnens, der kommunikativen Kompetenz.“<sup>27</sup>*

Žáky učíme pojmenovávat různé situace, předměty i jevy, vedeme je ke kultivovanému vyjadřování se v ústním i písemném projevu. Snažíme se je naučit používat cizí jazyk v každodenních situacích, při řešení nějakého problému, při zapojení se do diskuse. Při hře žáci rozvíjí své komunikativní kompetence tak, že naslouchají jeden druhému, učiteli, chápou zadání a to jim pomáhá účinně se do ní zapojit.

---

<sup>27</sup> Janíková, V., McGovern M., M.: *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Masarykova univerzita Brno 2001, s 19, ISBN 80-210-2344-9

*„Bezporuchové sdělování umožňuje tzv. řečová kompetence. To je způsobilost vyjadřovat se v určitém jazyce, která zahrnuje dostatečnou slovní zásobu, srozumitelnou výslovnost, ovládnutí gramatiky a syntaxe.“<sup>28</sup>*

Své názory a myšlenky vyjadřují žáci logicky, učí se správně a výstižně formulovat věty.

Zvládnutí „komunikace“ neznamena jenom s někým hovořit, ale také zvládnout někomu naslouchat, neskákat mu do řeči. Ne vždy je jednoduché udržet s mluvčím oční kontakt. Škola vede žáky k vytváření kladných vztahů mezi spolužáky, s učiteli a ostatními lidmi.

Dalšími dovednostmi, které jsou u žáků při jazykovém vyučování rozvíjeny, jsou kompetence sociální a personální. Žáky vedeme k respektování společně dohodnutých pravidel chování a jednání, podporujeme dobré vztahy mezi nimi. Při hře, která probíhá ve skupině podporujeme spolupráci spoluhráčů. Každý hráč na sebe přebírá určitou roli, žák pochopí potřebu efektivní práce s druhými, protože musí společně splnit daný úkol. Učí se kladně ohodnotit zkušenost spoluhráče, ale také svou vlastní. To podporuje jeho sebedůvěru.

Kompetenci občanskou rozvíjíme v jazykovém vyučování a při jazykových hrách pouze z části, a to tím, že učitel žákům umožní aktivně se zapojit do dění při výuce. Podporuje znalost našich tradic, kulturního a historického dědictví.

Zvládá-li žák tuto kompetenci, dokáže respektovat názory druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, chápe základní principy zákonů a společenských norem, je si vědom svých práv a povinností. Pak se žák dokáže správně rozhodnout podle dané situace, chová se zodpovědně v krizových situacích, které mohou ohrožovat život a zdraví. Tuto kompetenci lze nejlépe rozvíjet v občanské výchově.

---

<sup>28</sup> Nakonečný, M.: *Lexikon psychologie*. Vodnář Praha 1995, s. 246, ISBN 80-85255-74-X

*„Žák přistupuje k výsledkům pracovní činnosti nejen z hlediska kvality, funkčnosti, hospodárnosti a společenského významu, ale i z hlediska ochrany svého zdraví i zdraví druhých.“<sup>29</sup>*

Poslední kompetencí, ke které směřuje celé vzdělávání je kompetence pracovní. Žák je schopný využívat všech znalostí a zkušeností v jednotlivých vzdělávacích oblastech, adaptovat se na změněné nebo nové pracovní podmínky. Ke svým pracovním činnostem přistupuje z různých hledisek. Jazyková výchova a hry v této oblasti používané, učí žáky dodržování pravidel, smyslu pro fair play a práci ve skupině. Pomáhají k pozitivnímu vztahu k učení, tím i k práci, a žáci se učí dělat svou činnost kvalitně. Hrou u nich podporujeme nápaditost a tvořivost. Při skupinových hrách se učí ocenit a vážit si práce nejen své, ale i druhých.

### **3.2. Pomůcky při jazykových hrách**

Veškeré pomůcky, které používáme při vyučovacím procesu označujeme jako materiální prostředky výuky. Jsou to všechny předměty a zařízení, které učitel využívá pro větší účinnost vyučování. Při používání pomůcek si žáci upřesňují své představy o tom, co již znají a také si vytváří představy nové.

*„Základní funkcí materiálních didaktických prostředků je přiblížit či zprostředkovat žákům prostřednictvím jejich smyslového vnímání danou mimojazykovou skutečnost, která je předmětem výuky a učení.“<sup>30</sup>*

Materiální pomůcky mohou mít funkci presentační, neboť se podílejí na prezentaci nebo dokumentaci učiva, navazují na informaci, která je určená k osvojení. Jako příklad bych uvedla zvukovou nahrávku. Další funkcí, kterou tyto pomůcky plní je funkce taková, která podněcuje žákovu

---

<sup>29</sup> Klíčové kompetence v základním vzdělávání. VÚP Praha 2007, s.8, ISBN 978-80-87000-07-6

<sup>30</sup> Hendrich, J. a kolektiv.: Didaktika cizích jazyků. SPN Praha 1988, s. 395

reakci, rozvíjí jeho myšlení a podporuje přístup k řešení problému. Protože materiální prostředky vyvolávají u žáků zájem o předmět, seznamují ho se zajímavostmi spojenými s vyučovacím předmětem, působí motivačně v průběhu celé výuky. Mají funkci motivační.

Mezi uvedené prostředky zařazujeme také vybavení školy, které usnadňuje vzdělávací proces. Už jenom vhodné vybavení jazykové učebny je pro učitele velikým přínosem. Patří sem tabule, nástěnné mapy, křídly, televize, video a jiné. Tyto pomůcky jsou pro vyučování cizího jazyka a při různých didaktických hrách nezbytné. Pro učitele jsou výhodné v tom, že si je nijak nemusí připravovat. Má je stále po ruce.

Při vyučování žáci používají mnoho drobných předmětů, které si obstarávají samy nebo jim je půjčí škola. Mnohdy si ani neuvědomíme, jak důležité je používání sešitů, učebnic, psacích potřeb. Tyto drobné pomůcky můžeme kdykoliv použít při nějaké hře, děti ani učitel si je nemusí předem připravovat.

Na prvním stupni by měl učitel učební pomůcky neustále používat, a to nejen při výuce jazyků. Pomůcky slouží k upevňování vztahů mezi předměty a názvy, k pochopení pojmů. Přispívají k účinnějšímu dosahování cílů výuky.

Didaktická pomůcka je „*takový didaktický prostředek, který přímo představuje určitým způsobem zpracovanou učební látku.* (Nelešovská/Spáčilová dle Betáková, Tarcalová, 1981, s 87 ).“<sup>31</sup>

Učební pomůcky dělíme na trojrozměrné a dvojrozměrné, tištěné a tabelární, zhotovené svépomocí nebo také podle toho, na jaký smysl působí. Já ve své praxi často volím takové pomůcky vhodné pro hru, které si žáci samy zhotovují při hodinách německého jazyka nebo si pomůcky vyrábí doma i v rámci jiných předmětů. Mají tak pocit, že to co dělají není zbytečné, pracují se zaujetím. Výroba těchto pomůcek přispívá ke kladné

---

<sup>31</sup> Brabcová, R. a kol.: *Didaktika Českého jazyka*. SPN Praha 1990, s. 63, ISBN 80-0424251-0



motivaci, žáci se na hodinu cizího jazyka těší, jsou zvědaví, jakou hru jsem pro ně připravila, k jaké činnosti své pomůcky potřebují.

Hodnotím-li zařazení her do jazykového vyučování, nevyžaduje zvláštní přípravu učitele a příprava není ani náročná. Důležité je, aby učitel věděl, jaký cíl zařazenou hrou sleduje. Většinou jsou používány psací potřeby, papír, kartičky, tabule, křídly, nůžky, nebo jiné, lehce dostupné pomůcky.

Při používání těchto pomůcek dbáme na to, aby byly bezpečné a adekvátní věku dětí.

Při jejich používání dodržujeme zásadu názornosti, která je jedním z principů moderní didaktiky. Pomáháme tím žákům lépe pochopit probíranou látku.

### **3.3. Role učitele v průběhu hry**

Učitel musí nenásilným způsobem hru vést a organizovat. Sleduje činnost žáků, chválí, také povzbuzuje. Hru zahájí, děti ke hře motivuje. Nazve hru, pravidla vysvětlí v mateřském jazyce. Určí dané úkoly, objasní způsob, jak se vyřeší spory, pokud k nim dojde, uvede čas zahájení a ukončení hry a také podmínky, které žáci musí dodržovat, pokud se chtějí zúčastnit. Vyučující řídí hru tak, aby její průběh, pokud to není nutné, nenarušoval. Nevylučuje to ovšem jeho začlenění se do hry.

Jedním z prvků her je soutěžení. Může se stát, že některé děti chtějí vyhrát za „každou cenu.“ Učitel by měl potlačovat nevhodné a sobecké jednání těchto žáků. Hry učitel připravuje pro jednotlivce, dvojice, nebo také pro několikačlenné skupiny.

*„Kooperativní učení je učení v malých skupinách, kde posluchači vzájemně spolupracují na řešení problémů a rozvíjí se tak nejen individuální proces učení, ale také sociální dovednosti.“<sup>32</sup>*

---

<sup>32</sup> <http://www.msmt.cz/files/Doc/OlomMETPRIR.DOC> [29.03.2007]

Při hře ve skupině na rozdíl od soutěžení jednotlivců uplatňujeme kooperativní učení, které zlepšuje sociální interakci a kladné postoje k žákům druhého pohlaví.

*„Zkušenosti učitelů i výzkumy ukazují, že kooperativní učení má pozitivní vliv na všechny žáky. Vynikající, průměrné, i slabší.“<sup>33</sup>*

Skupiny by měl učitel rozčlenit rovnocenně tak, aby v každé z nich byly žáci různé výkonnostní úrovně. Zvolíme-li tuto formu učení, podporujeme u žáků dovednost spolupráce, tedy pozitivní vzájemnou závislost. Důležitá je spolupráce všech členů týmu. Členové skupiny spolupracují na splnění daného úkolu, spolupracují, vzájemně se podporují. Každý z nich musí při této činnosti uspět. Přesto je ale každý žák zodpovědný za svou práci. Při tomto způsobu práce se každý může kdykoliv zeptat ostatních členů na jakoukoliv nejasnost, probíhá diskuse. Skupina funguje efektivně, členové spolu komunikují, vzájemně si pomáhají a naslouchají si. Hodnotí společné úsilí a práci všech členů.

I při takovémto způsobu práce musí učitel stanovit cíle, zvolit velikost skupin a pracovní prostor. Přesně určit aktivity, které bude skupina provozovat a připravit pomůcky. Žákům musí být objasněno použití materiálů, pomůcek a kolik mají na daný úkol času. Učitel si musí ověřit, zda všichni porozuměli zadání. Učitel stanoví kritéria pro hodnocení.

V průběhu pracovních aktivit je učitel pozorovatelem, pomáhá a radí skupinám, pokud nejsou schopny vyřešit nějaký problém, poskytuje zpětnou vazbu. Výsledky práce musí být zhodnoceny.

---

<sup>33</sup> Brabcová, R. a kol.: *Didaktika Českého jazyka*. SPN Praha 1990, s.63, ISBN 80-0424251-0

## 4. Žáci mladšího školního věku

Raný školní věk je období, které trvá přibližně od 6 – 7 do 8 – 9 let. V tomto období děti uznávají vše, co jim rodiče a učitelé řeknou, vše co se dozvědí, chtějí pochopit opravdově. Dále navazuje věk střední, který je charakteristický pro děti od 8 – 9 do 11 – 12 ti let. Děti si začínají vytvářet vlastní názor. Toto celé období nazýváme mladší školní věk. Je to období píle a snaživosti. Děti potřebují být stále chváleny. Pravidla jsou určována školou. Školák o jejich platnosti v tomto věku nepochybuje, i když už někdy dává najevo neochotu je plnit. Děti začínají chápat, že je třeba respektovat i zájmy jiných lidí, nejsou již tolik egocentrické.

*„Mladší školní věk je období relativně krátké, přechodné, kdy se s dítětem mnoho děje a kdy následkem toho jsou mezi dětmi poměrně velké rozdíly.“<sup>34</sup>*

Děti v tomto věku procházejí různými vývojovými změnami, které souvisejí především se školou.

Nástup do školy ovlivňuje rozvoj dětské osobnosti. Škola rozvíjí u dětí schopnosti a dovednosti, také ovlivňuje sebehodnocení dětí.

*„Nástup do školy lze chápat jako jednu fázi v procesu odpoutávání ze závislosti na rodině, kdy je její vliv postupně nahrazován působením jiných sociálních skupin.“<sup>35</sup>*

Mladší školní věk je charakteristický hlavně změnou životní situace, dítě se musí adaptovat na školu. Toto období je pro dítě velmi důležitým a nezapomenutelným obdobím, vytváří si vztahy ke svému okolí. Je na něj vyvíjen tlak na osamostatnění a přijetí zodpovědnosti za své jednání. Pro dítě to není jednoduché, musí přijmout novou autoritu učitele.

Při nástupu do školy je důležité, aby měly děti dobře rozvinuté vnímání, na prvním stupni se děti učí pomocí smyslů. Rozvinutým zrakovým vnímáním dokáží diferencovat tvary písmen, číslic, sluchovým vnímáním hlásky, tóny.

---

<sup>34</sup> Matějček, Z.: *Co děti nejvíc potřebují*. Portál Praha 1994, s. 57, ISBN 80-7178-006-5

Děti mladšího školního věku myslí konkrétně. Mají problémy s abstraktním myšlením, které se rozvíjí později.

*„Teprve v 10. roce věku dítěte se objevuje přechod k abstraktnímu pojmově logickému myšlení, tzv. formálních operací (J.Piaget).“<sup>36</sup>*

*„J. Piaget (1966) nazval způsob myšlení, typický pro mladší školní věk fází konkrétních logických operací.“<sup>37</sup>*

Logické myšlení respektuje základní pojmy logiky a konkrétní realitu. Děti vždy vycházejí ze skutečnosti, ze zkušenosti vlastní činnosti, nebo z kontaktů s různými lidmi.

Pod vedením učitele rozvíjí děti logické operace učením v rámci vyučování. Zaměřují se na chápání souvislostí, vztahů, učí se používat určitá pravidla, soustředí se na detaily a jejich vzájemné vztahy, umí opakovat potřebné informace, hledají základní princip úlohy.

*„Konkrétní logické operace jsou charakteristické schopností akceptovat proměnlivost jako základní vlastnost reality.“<sup>38</sup>*

Když jsou děti aktivní součástí učení a učí se např. pohybem, je to nejlepší pro zapamatování. Čím více smyslů při učení zapojí, tím více si zapamatují. U dětí tohoto věku převažuje paměť mechanická. Na prvním stupni používáme didaktické hry ve všech předmětech i ve výuce cizího jazyka.

Při vstupu dětí do školy je nutné, aby neměly problémy s řečí a její výslovností. Musí se správně gramaticky vyjadřovat, a mít dostatečně rozvinutou slovní zásobu. Každé dítě by mělo být schopné vyprávět pohádku nebo nějaký příběh.

Jejich pozornost je bezděčná, škola ovšem vyžaduje pozornost záměrnou. Schopnost soustředit se roste s věkem dítěte. Žáci mladšího školního věku jsou schopni pouze krátkodobé pozornosti. Protože se na jednu činnost dokáží soustředit nejdéle deset minut, měl by učitel při vyučování často střídat činnosti a volit různé metody práce.

---

<sup>35</sup> Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie*. Portál Praha 2000, s. 148, ISBN 80-7178-006-5

<sup>36</sup> Nakonečný, M.: *Lexikon psychologie*. Vodnář Praha 1995, s. 367, ISBN 80-85255-74-X

<sup>37</sup> Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie*. Portál Praha 2000, s. 148, ISBN 80-7178-006-5

#### **4.1. Motivace u dětí mladšího školního věku**

*„Rozdíl mezi prací a hrou je v tom, že hra je činnost, kterou vykonáváme, protože nás baví, práci vykonáváme pro nějakou vnější sekundární motivaci.“<sup>39</sup>*

Zájem žáka o předmět, vyučování, dokáže učitel vyvolat pomocí motivace, která ho povzbuzuje a aktivuje k výkonu a dodává mu energii. Její zastoupení ve vyučovacím procesu je velmi důležité, neboť funguje jako hnací síla, která vede k dosažení lepších výsledků. Z pohledu učitele prvního stupně je motivace proces, jak upoutat žákovu pozornost a vyvolat u něj zájem o dané učivo. Motivace ovlivňuje chování a dává mu smysl. Motivaci dělíme na dvě oblasti, kde rozlišujeme, zda činnost, kterou žák dělá, vychází z jeho vnitřního přesvědčení nebo proto, že za ní dostane nějakou odměnu.

Vnitřní, nebo-li primární motivací rozumíme důvody nebo pohnutky vycházející přímo z žáků, z jejich potřeb. Je to činnost, ke které nejsou nuceny, dělají ji ze svého přesvědčení, neočekávají za ni žádné ocenění.

Vnější, nebo-li sekundární motivace je činnost, kterou žáci nedělají ze svého vnitřního přesvědčení, ale pod vidinou nějaké odměny. Mezi vnější motivace řadíme známky, pochvalu nebo trest.

*„Vnitřní motivace je mnohonásobně účinnější než vnější a vždy bychom se jí měli snažit dát přednost.“<sup>40</sup>*

Většina dětí na 1. stupni je zvědavá. Chce poznat vše nové, chce být úspěšná. Ze své praxe usuzují, že u mladších dětí převažuje motivace vnitřní. U dětí starších, které plní úkoly spíše na základě dosažení dobrých známek nebo vidiny trestu, motivace vnější.

To, že se jedinec začne chovat daným způsobem vyvolává motiv.

*„Motiv vzniká tehdy, když je vzbuzena (aktualizována) potřeba.“<sup>41</sup>*

---

<sup>38</sup> Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie*. Portál Praha 2000, s. 151, ISBN 80-7178-006-5

<sup>39</sup> Houška, T.: *Škola je hra*. Data Line Technology, s. 64, ISBN 80-9000704-9-3

<sup>40</sup> Houška, T.: *Škola je hra*. Data Line Technology, s. 19, ISBN 80-9000704-9-3

<sup>41</sup> Lokšová, I., Lokša, J.: *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. Portál Praha: 1999, s. 13, ISBN 80-7178-205-X

Například motivem hry je spokojenost, kterou tato hra u žáka vyvolala. Ta má svou intenzitu i dobu trvání. Motivem můžeme nazvat cokoli, co člověka vede k určitému jednání.

Motivaci musí učitel přizpůsobit vždy cíli a obsahu vyučování.

## 5. Didaktická hra ve výuce cizího jazyka na prvním stupni

Na prvním stupni používáme při vyučování didaktické hry nejen při výuce cizího jazyka, ale i v jiných oblastech, neboť děti v tomto období mají k hraní velmi blízko.

*„Školní děti dávají přednost takovému způsobu poznávání, kdy se mohou samy přesvědčit o pravdivosti verbálně prezentovaných informací.“<sup>42</sup>*

Beim Lernen mit	Behalten wir	Und vergessen
Ohr: Hören	20 Prozent	80 Prozent
Auge: Sehen	30 Prozent	70 Prozent
Mund: Sprechen	70 Prozent	30 Prozent
Hände: eigenes Tun	90 Prozent	10 Prozent

Převzato od Janíková/Michels Mc Govern (2001)<sup>43</sup>

Při vstupu dítěte do školy se u něj rozvíjí konkrétně názorné myšlení. Žáci by měli řešit úkoly prakticky, názorně a osvojovat si konkrétní rozumové operace. Učení by mělo mít činnostní charakter a opírat se o názornost, procesy opakovaného vnímání, znovu poznání a konkrétní operace.

Hry při výuce cizího jazyka na 1. stupni jsou důležitým prvkem, přispívají k zábavnému získávání jazykových vědomostí a dovedností. Motivují k činnosti, mobilizují aktivitu, napomáhají k soustředěnosti. Dětem

<sup>42</sup> Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie*. Portál Praha 2000, s. 149, ISBN 80-7178-006-5

<sup>43</sup> Janíková, V., McGovern M., M.: *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Masarykova univerzita Brno 2001, s 29, ISBN 80-210-2344-9

nesmí být násilně vnucovány, musí se samy rozhodnout, zda hru chtějí hrát.

Funkce didaktické hry je tedy motivační. Motivaci touto formou používáme jak na začátku hodiny, tak v průběhu celé vyučovací jednotky. Pokud budou mít děti pozitivní motivaci k učení, budou mít chuť poznávat něco nového. To je dobrým předpokladem k tomu, aby byly úspěšné. Vliv na pozitivní přístup dětí ke vzdělávání se v oblasti jazyků nemají pouze pedagogové, ale i rodiče a jejich přístup k důležitosti ovládání cizí řeči a vzdělávání jako celku.

Vhodnou motivací vyvoláváme u dítěte zájem nejen o vyučovací předmět, ale také o všechny školní aktivity.

Výuka cizího jazyka s pomocí didaktických her také napomáhá k lepšímu zapamatování studijní látky, protože dává možnost uplatnit lidskou fantazii.

*„Fantazie je tedy nejen zdrojem energie pro učení, ale pomáhá i pro uchování v paměti.“<sup>44</sup>*

*„Pojem paměti vyjadřuje komplex vlastností a dějů, které se podílejí na vštěpování, uchovávání a vybavování zkušeností.“<sup>45</sup>*

Čím více bude didaktická hra grotesknější, zajímavější, tím lépe se budou obrazy v dětských představách vrývat do paměti. Děti by měly samy jednat a provádět konkrétní činnost. Hra slouží k propojení s dalšími, již známými informacemi. Při hře bychom měli informace spojovat i s různými smyslovými představami.

Čím rozmanitějším způsobem budeme informace v dětské paměti zachycovat, tím lépe si je děti budou uchovávat a zase znovu vybavovat.

*„Tajemství dobré paměti je v tom, kolik asociací dokážeme vytvořit k jednomu obrazu.“<sup>46</sup>*

---

<sup>44</sup>Portmannová, M.: *Hry pro tvořivé myšlení*. Portál Praha 2004, s. 109, ISBN-80-7178-876-7

<sup>45</sup> Nakonečný, M.: *Lexikon psychologie*. Vodnář Praha 1995, s. 174, ISBN 80-85255-74-X

<sup>46</sup> Houška, T.: *Škola je hra*. Data Line Technology, s. 26, ISBN 80-9000704-9-3

## 6. Klasifikace didaktických her ve výuce cizího jazyka

Jak bylo již zmíněno, didaktická hra plní různé funkce. Není možné je dělit pouze z jednoho hlediska a určit mezi nimi přesné hranice. Jednotlivé skupiny her se překrývají, doplňují. Egertová v této souvislosti uvádí, že „...důvodem je rozmanitost forem her a fakt, že mnohé hry v sobě zahrnují více funkcí současně.“<sup>47</sup>.

Didaktické hry lze využít nejen při hodinách německého jazyka, ale i v ostatních vyučovacích předmětech. Dochází při nich k mezipředmětovým vztahům, záleží pouze na pohledu učitele a jeho postoji k uplatňování nových forem práce.

Didaktickou hrou můžeme začít vyučovací hodinu a pak ji využijeme jako motivaci. Pomocí didaktické hry se mohou žáci seznámit s novým učivem, probrané učivo si procvičit a zopakovat. Plní také funkci kontrolní. Formou hry je možné prověřit vědomosti a dovednosti žáků, záleží pouze na tom, do jakého typu vyučovací hodiny ji učitel zařadí. Na prvním stupni je žádoucí, aby učitelé v hodinách často střídali činnosti, měnili způsob práce. Takovým hodinám říkáme hodiny smíšené, na prvním stupni se s nimi setkáváme nejčastěji. Není možné celou vyučovací jednotku vykládat žákům nové učivo a tu další si ji teprve procvičit. Takové učení je pro žáky nudné a příliš mnoho si nezapamatují.

---

<sup>47</sup> Egertová, S. : *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. TUL Liberec 2004, s 11, ISBN 80-7083-863-9



## 7. Dělení didaktických her dle nácviku jazykových prostředků a řečových dovedností

*„Získat dovednost užívat cizího jazyka k dorozumívání v mluvené i písemné podobě v sobě zahrnuje nutnost osvojit si nejprve vědomosti o jazyce.“<sup>48</sup>*

Na začátku výuky cizího jazyka se žáci seznamují nejprve se zvukovou stránkou jazyka, která je důležitá pro další získávání dovedností v cizím jazyce, jako je poslech a ústní projev. Osvojení zvukové stránky jazyka patří k základním dovednostem žáků na prvním stupni základních škol. Pro nácvik a procvičení fonetiky používáme **hry fonetické**.

*„Die Aussprache muss jedoch so verständlich sein, dass sie die Kommunikation nicht beeinträchtigt.“<sup>49</sup>*

Pro úspěšné zvládnutí komunikace musí žák ovládat nejen mluvenou formu jazyka, ale také písemnou.

*„Ortografické prostředky jsou opticky znázorněné signály psaného jazyka.“<sup>50</sup>*

Německý pravopis není pro české žáky jednoduchý, měli by „znát základní vztahy mezi zvukovou a grafickou stránkou jazyka, znát pravopis produktivně osvojených slov a mluvnických tvarů (Tomek 1997, 48).“<sup>51</sup>

Pro nácvik a procvičení ortografických prostředků vybírá učitel **hry pravopisné**.

*„Wörter und Wendungen sind die Grundlage sprachlicher Kommunikation.“<sup>52</sup>*

---

<sup>48</sup> Egertová, S.: *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. TUL Liberec 2004, s. 16, ISBN 80-7083-863-9

<sup>49</sup> Janíková, V., McGovern M., M.: *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Masarykova univerzita Brno 2001, s. 24, ISBN 80-210-2344-9

<sup>50</sup> Egertová, S.: *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. TUL Liberec 2004, s. 18, ISBN 80-7083-863-9

<sup>51</sup> Egertová, S.: *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. TUL Liberec 2004, s. 18, ISBN 80-7083-863-9

<sup>52</sup> Janíková, V., McGovern M., M.: *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Masarykova univerzita Brno 2001, s. 27, ISBN 80-210-2344-9

Neméně důležitou složkou komunikativního aktu je slovní zásoba, jejíž osvojení závisí na paměti jedince.

*„Pro potřeby výuky cizího jazyka se vybírá taková slovní zásoba, která umožňuje komunikativní jednání a označuje se jako lexikální minimum.“<sup>53</sup>*

Věra Janíková ve svém díle *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick* rozlišuje slovní zásobu na **primární (neodvozenou)**, ta je lexikálním minimem žáků na 1. stupni, a **sekundární (odvozenou)**.

Pro nácvik nové slovní zásoby používáme semantizaci, pro kterou existují různé semantizační techniky. V případě, že žák nerozumí nějakému slovíčku, pokusí se učitel žákovi toto slovíčko přiblížit. Pokud předmět, který toto slovo vyjadřuje je ve třídě, učitel na něj ukáže nebo použije pantomimy. Tato technika se nazývá demonstrace. Další způsob je takový, že žák může význam slova odhadnout. Učitel dané slovo vloží do jiného kontextu. *Například: Kouření a drogy jsou... nebezpečné.* S touto technikou souvisí technika další, při které využíváme logické vazby. Použijeme slov nadřazených nebo podřazených (Jablko, hruška, švestka jsou...ovoce), trojčlenky (člověk má ruce, pes má...tlapky) nebo srovnání (dvanáct měsíců se rovná...jeden rok). Často používanou semantizační technikou je upozornění na známé slovo. Učitel používá synonyma, antonyma, složených slov, využívá podobných slov v obou jazycích, internacionalismů.

Jako poslední variantu volí učitel překlad, i když dle mého názoru existuje tolik způsobů, jak žákům význam slova přiblížit, že by měl tento způsob volit v nejkrajnějších případech.

*„Žák si takto vyslovené slovo nezapamatuje, neboť je nespojí s vlastní mentální činností.“<sup>54</sup>*

---

<sup>53</sup> Egertová, S.: *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. TUL Liberec 2004, s. 17, ISBN 80-7083-863-9

<sup>54</sup> Podrápská, K., Matouchová, N.: *Vyučovací jazyk? Němčina!* TUL Liberec 2004, s. 24, ISBN 80-7083-865-5

Pro procvičení slovní zásoby využíváme **her lexikálních**.

Posledním jazykovým prostředkem je gramatika, kterou rozdělujeme na tvarosloví a syntax.

*„Gramatické prostředky představuje gramatika, mluvnická stavba jazyka, která je úzce propojena se slovní zásobou.“<sup>55</sup>*

Dětem na 1. stupni nevysvětlujeme gramatiku teoreticky, ale spíše imitací, gramatické jevy jsou začleněné do cvičení, děti si je osvojují, aniž by si to uvědomovaly.

Pro nácvik gramatických jevů, které jsou shodné v českém i německém jazyce používáme takový metodický postup, který je založen na imitaci a indukci. Metodický postup, který se týká takových struktur, které se v rodném jazyce nevyskytují vůbec, nebo mají jinou podobu je založený na kognici a dedukci. Chceme-li v hodinách německého jazyka procvičovat gramatiku, využijeme **her gramatických**.

*„Tyto jednotlivé stavební kameny jsou pouze prostředkem pro dosažení komunikativní kompetence žáka a nikoli jediným cílem výuky cizích jazyků.“<sup>56</sup>*

Jazykové prostředky jsou tedy „stavebním“ materiálem a systémem pravidel, které v komunikaci používáme, ale pro znalost jazyka nestačí. Žáci musí zvládat řečové dovednosti, jež komunikaci v cizím jazyce zajišťují.

*„Rozvoj řeči se neuskutečňuje izolovaně, ale je velmi těsně spjat se zdokonalováním poznávacích funkcí dítěte.“<sup>57</sup>*

K rozvoji řeči můžeme využít takové hry, které jsou založeny na mimice a gestikulaci.

*„Hra vytváří přirozenou situaci a je často podmíněm pro skutečný hovor.“<sup>58</sup>*

---

<sup>55</sup>Egertová, S.: *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. TUL Liberec 2004, s. 17, ISBN 80-7083-863-9

<sup>56</sup>Podrápská, K., Matouchová, N.: *Vyučovací jazyk? Němčina!* TUL Liberec 2004, s. 18, ISBN 80-7083-865-5

<sup>57</sup>Santlerová, K.: *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní*. Učebnice a knihy Mgr. Jitka Spiesova Brno: 1993., s. 8

<sup>58</sup>Polívková, D.: *Hry pro jazykové vyučování*. SPN Praha 1963, s. 8

Takové řečové dovednosti, které nám umožňují vnímat řeč v mluvené formě, kdy žák rozumí rodilým mluvčím, nazýváme dovednostmi receptivními. Tato skupina zahrnuje poslech s porozuměním, kdy žáci na prvním stupni poslouchají jednoduché projevy učitele, nebo pomocí nahrávek krátké mluvené projevy rodilého mluvčího, a čtení s porozuměním, kdy se žáci učí porozumět psanému nebo tištěnému textu. Význam neznámých slov vyvozují z kontextu.

*„Mit dem Einzug visueller Medien in den Fremdsprachenunterricht wird in letzter Zeit vermehrt auch das Seh-Verstehen als ein fünfter Fertigkeitsbereich genannt.“<sup>59</sup>*

V hodinách cizího jazyka učitel zařazuje takové hry, které tyto dovednosti rozvíjejí.

Produktivní řečové dovednosti nám umožňují zapojení se do komunikace. Musíme je ovládat, abychom se s rodilými mluvčími domluvili a také aby nám oni rozuměli. Do této skupiny patří ústní projev, který dělíme na dialog a monolog. U dětí mladšího školního věku je tento projev značně řízen. Děti používají fráze a obměňují předepsané struktury. Cílem výuky je snížit míru řízenosti.

*„Mírou řízenosti rozumíme poměr vzorových a variabilních gramatických struktur a lexikálních jednotek, které žák využije k uskutečnění např. rozhovoru na dané téma.“<sup>60</sup>*

Formou didaktické hry je možné děti učit poznávat slyšené i mluvené hlásky, odlišit určité hlásky od hlásky jiné a vytvořit spojení hlásky s písmenkem.

V písemném projevu děti na prvním stupni většinou doplňují chybějící slova nebo opisují krátký text.

*„Tato řečová dovednost nebývá na 1. stupni upřednostňována, tak jako hovor (Kirsch 1990, 75).“<sup>61</sup>*

---

<sup>59</sup> Janíková, V., McGovern M., M.: *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Masarykova univerzita Brno 2001, s 40, ISBN 80-210-2344-9

<sup>60</sup> Podrápská, K., Matouchová, N.: *Vyučovací jazyk? Němčina!* TUL Liberec 2004, s. 32, ISBN 80-7083-865-5

Pro rozvoj produktivních řečových dovedností využívá učitel her rozvíjejících hovor, dialog i monolog nebo hry, které rozvíjejí písemný projev.

*„Vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace zaujímá stěžejní postavení ve výchovně- vzdělávacím procesu.“<sup>62</sup>*

## 8. Jak získat jazykové hry?

V dnešní době nalezneme mnoho publikací, které obsahují různé didaktické hry. Někdy je možné tyto hry použít v přesném znění, jindy je nutné hry upravit. Učitel nesmí nikdy zapomenout, jaký cíl hrou sleduje a také musí umět hru zařadit ve správný čas.

V dnešní době počítačů a internetu není problém nalézt hry na různých webových stránkách<sup>63</sup>. Existuje mnoho seminářů, kde jsou jazykové didaktické hry prezentovány. Výhodou těchto seminářů je možnost hru si nejdříve vyzkoušet a teprve potom ji předložit žákům.

Velmi přínosným a kvalitním zdrojem her jsou kolegové, kteří různé didaktické hry používají a mají s hrou zkušenosti v prostředí, pro které jsou tyto hry určeny.

V neposlední řadě je nutné uvést, že učitel, kterému nechybí fantazie, je schopný vytvořit vlastní didaktické hry. Tyto hry jistě zaujmou nejen jeho žáky, ale také kolegy.

---

<sup>61</sup> Egertová, S. : *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. Liberec 2004, s. 19, ISBN 80-7083-863-9

<sup>62</sup> Nelešovská, A., Spáčilová, H.: *Didaktika IV*. Universita Palackého Olomouc: 1999, s. 227, ISBN 80-244-0037-5

<sup>63</sup> Pro ilustraci uvádíme např. <http://www.veskole.cz> [21.03.2007]

## II. Část praktická

Praktická část se skládá z pracovních listů, které jsou zaměřeny na nácvik slovní zásoby a gramatiky. Každý list obsahuje název hry, vzdělávací cíl a skupinu, pro kterou je hra vhodná. Je zde popsána herní činnost, její varianty a pomůcky potřebné pro realizaci hry. Součástí praktické části je experiment, který zkoumá vliv didaktické hry na efektivitu vyučování cizích jazyků na prvním stupni základní školy. Všechny předložené didaktické hry jsou vyzkoušené v praxi a jsou velmi oblíbené jak ze strany dětí, tak učitelů.

### 9. Didaktické hry pro nácvik slovní zásoby

#### 9.1. *Bingo s čísly*

**Vzdělávací cíl:** Upevňování číslovek do 100

**Cílová skupina:** Začátečníci a ostatní skupiny

**Předpokládaná doba trvání:** 5 – 10 minut

**Popis hry:**

Žáci dostanou list papíru s devíti políčky, do kterých napíší libovolných 9 čísel od 0 – 20. Učitel diktuje zpřeházeně všech 20 čísel. Žáci si škrtačí čísla v tabulce tak jak je slyší. Kdo vyškrta celou tabulku, zakřičí „BINGO“.

**Varianty hry:**

Učitel zadá jakákoliv čísla v rozmezí 20 ti čísel od 0 –100. Soubor devíti čísel diktuje vybraný žák místo učitele.

**Pomůcky:**

Pro hru žáci potřebují list papíru a psací potřeby.

**Poznámky:**

Hra nepotřebuje téměř žádnou přípravu.



*Obrázek číslo 1: žákyně diktuje spolužákům čísla při hře BINGO*

## **9.2. Pexeso (soutěživá hra)**

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby

**Cílová skupina:** Začátečníci a ostatní skupiny

**Předpokládaná doba trvání:** 10 – 15 minut

**Popis hry:**

Učitel vybere dva žáky, kteří jdou za dveře, aby neslyšeli, o čem se ve třídě mluví. Některý z žáků vysloví jedno z témat, které jim učitel nabídne. Např. oděvy, ovoce, zelenina, věci ve třídě, místnosti v bytě atd., nebo určí sám učitel, dle tématu stávající hodiny.

Učitel nalepí na tabuli tolik obrázků od určitého tématu, kolik dvojic ve třídě je. Pokud je počet žáků lichý, hraje i učitel. Každý žák si zapamatuje slovo, které mu učitel určí. Jedno slovíčko je určeno vždy dvěma žákům. Když jsou slovíčka rozdělena mezi celou třídu, vrátí se žáci, kteří byli na chodbě. Všichni žáci stojí. Učitel vysloví okruh slovíček a vždy jeden z nich řekne jméno jednoho spolužáka a ten řekne slovo, které mu bylo určeno. Potom vybere ještě jednoho a ten řekne také své slovo. Pokud mají každý jiné slovo, pokračuje druhý hráč. Pokud se shodnou na stejném slovíčku, posadí se, a žák který vybíral vezme z tabule obrázek, který znamená dané slovíčko, ukáže ho třídě, která zhodnotí, zda ho vybral správně, a položí ho na učitelský stolek. Má-li pravdu, dostává bod. Pokud obrázek nepřihodí správně, bod získává spoluhráč. Žáci se střídají, dokud si celá třída nesesedne. Ten žák, který má více bodů vyhrává. Ve hře můžeme pokračovat. Vítěz určí další dva žáky, kteří jdou za dveře a hra se opakuje.

Můžeme změnit téma, ale také nemusíme.

**Varianty hry:**

Tímto způsobem můžeme procvičovat jakékoliv téma, číslovky nebo také gramatické jevy.

**Pomůcky:**

Pro hru je nutné použití tabule, na kterou učitel připevní obrázky.



**Poznámky:**

Učitel musí mít připravené obrázky k různým tématům.



*Obrázek číslo 2: dva žáci vpředu hrají pexeso, vyvolávají své spolužáky, kteří představují „hrací karty“.*

### 9.3. Na schovávanou (soutěživá hra)

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby, cvičení zrakové paměti

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 5 – 10 minut

**Popis hry:**

Učitel napíše na tabuli 5 podstatných jmen, která jsou různě rozmístěna. Na 10 sekund jsou slova ukázána dětem a pak učitel otočí tabuli tak, aby je děti neviděly. Ty se jich snaží co nejvíce zapamatovat a zapsat do sešitu. Několikrát hru opakujeme. Kdo napíše nejvíce slov, má bod. Hodnotíme i grafickou stránku. Ten žák, který získal nejvíce bodů vyhrává.

**Varianty hry:**

Místo podstatných jmen použijeme slovesa (pravidelná, nepravidelná, s odl. a neodl. předponou apod.), předložky, zvrtná zájmena, atd.

**Pomůcky:**

Pro hru je zapotřebí psacího náčiní, sešitu, křídly a tabule.

**Poznámky:**

Tato hra nepotřebuje dlouhou přípravu.



*Obrázek číslo 3: ukázka použitých podstatných jmen, které si žáci mají zapamatovat*

#### **9.4. Hrátky s abecedou (soutěživá hra)**

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 10 – 15 minut

**Popis hry:**

Žáci dostanou pracovní list, na kterém je vytvořená tabulka. V záhlaví jsou rozepsána témata, např. Essen und Trinken, Mode, Obst und Gemüse, Namen, Verben.

Jeden žák říká v duchu abecedu a učitel řekne stop. Na jakém písmenku abecedy se žák zastavil, to vysloví a všichni píší do tabulky jídlo a pití, módu..., začínající na toto písmenko.

Učitel určí časový limit. Za každé správné doplněné slovo do tabulky získává žák bod. Tento postup se opakuje. Vyhrává ten, kdo získá nejvíce bodů.

**Pomůcky:**

Učitel připraví pracovní listy s předtištěnou tabulkou, žáci potřebují psací náčiní.

**Poznámky:**

Hra nevyžaduje dlouhou přípravu.

## **9.5. Slabiková stopovaná**

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby, rozvíjení fantazie

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 15 - 20 minut

### **Popis hry:**

Ve třídě jsou na stěnách rozmístěny kartičky se slabikami. Žáci napíší do sešitu co nejvíce slov, které začínají nebo končí na tyto slabiky. Z těchto slov tvoří věty. Každá věta musí obsahovat alespoň jedno vytvořené slovo.

### **Pomůcky:**

Učitel připraví kartičky se slabikami, žáci potřebují list papíru a pero.

### **Poznámky:**

U skupin s dobrými jazykovými výsledky můžeme pravidla upravit tak, že každá věta bude obsahovat dvě nebo tři vytvořená slova. Žáci mohou pracovat ve skupinách nebo dvojicích.

## 9.6. Najdi zvíře

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých, práce ve skupinách

**Předpokládaná doba trvání:** 15 - 20 minut

**Popis hry:**

Žáci dostanou puzzle vytvořené ze čtvrtky nebo tvrdého papíru a také šablonu se jmény zvířat. Na každém dílu puzzle je nakreslené domácí zvíře. Jejich úkolem je položit puzzle s obrázkem na správný název zvířete. Z puzzle poskládají žáci celý obrázek.

**Varianty:**

Výměna domácích zvířat za zvířata v ZOO. Lze použít jakékoliv téma (školní pomůcky, třída aj.).

**Pomůcky:**

Puzzle s obrázky zvířat si žáci vyrobí o výtvarné výchově.

**Poznámky:**

Žáci pracují ve skupinách.



Obrázek číslo 4: žáci si vyrábí puzzle o výtvarné výchově



*Obrázek číslo 5: skládání puzzle při hodině německého jazyka*

## **9.7. Slovní stopovaná (soutěživá hra)**

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby, tvoření otázky

**Cílová skupina:** Středně pokročilí

**Předpokládaná doba trvání:** 15 - 20 minut

### **Popis hry:**

Žáci ve třídě jsou rozděleni do dvou skupin, ale sedí v lavicích. První dvojice dostane papír, kde jsou pod sebou napsána některá písmena abecedy. Po zaznění signálu doplní jakékoliv slovo k jakémukoliv písmenku. Toto podstatné jméno musí tímto písmenkem začínat. Po doplnění jednoho slova pošle žák papír dál. Žáci si posílají papír, dokud nejsou doplněna všechna prázdná políčka. To družstvo, které bude mít doplněna všechna políčka zastaví hru. Za každé správně doplněné slovo dostává družstvo bod. Vítězí družstvo, které získá více bodů. Každá skupina se rozdělí do dvojic nebo trojic a tvoří na základě napsaných slov otázky.

### **Varianty:**

Místo jakýchkoliv slov žáci doplňují pouze podstatná jména rodu mužského, v druhém kole rodu ženského a ve třetím kole rodu středního.

### **Pomůcky:**

Pro hru je nutné připravit list papíru s písmeny abecedy.

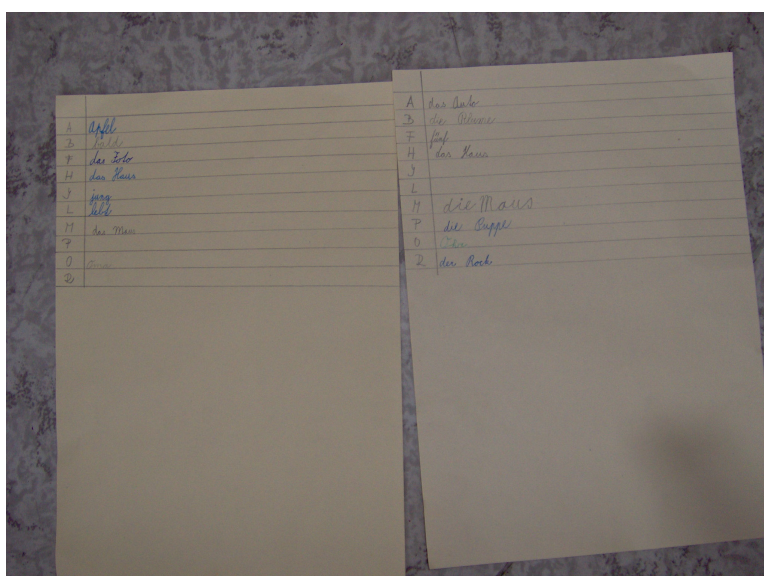
### **Poznámky:**

Podstatná jména musí být zapsána s členem, jinak je tato odpověď neplatná.





Obrázek číslo 6: žáci si posílají list papíru s písmenky abecedy



Obrázek číslo 7: ukázka již vyplněných listů



## **9.8. Plakáty**

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby

**Cílová skupina:** Mírně pokročilí

**Předpokládaná doba trvání:** 45 minut

**Popis hry:**

Žáci si do školy přinesou různé noviny a časopisy. Jejich úkolem je, vystříhat obrázky nebo slova, která jsou podřazená jednomu slovu nadřazenému a nalepit je na čtvrtku. Obrázky musí popsat. Žáci pracují ve tříčlenné skupině. Každá skupina má zadané jiné slovo. Každá trojice svůj plakát prezentuje před třídou, používají spojení „*es ist .....*“. Plakáty si žáci vystaví na nástěnce ve třídě.

**Varianty:**

Žáci používají při presentaci jiné spojení, například: „*wir haben.....auf dem Plakat.*“

**Pomůcky:**

Pro hru žáci potřebují čtvrtku, nůžky, lepidlo, časopisy, noviny, psací potřeby.

**Poznámky:**

Hra nevyžaduje dlouhou přípravu.

## 9.9. Dvě řady

**Vzdělávací cíl:** Upevňování slovní zásoby, členů určitých i neurčitých

**Cílová skupina:** Mírně pokročilí

**Předpokládaná doba trvání:** 10 minut

**Popis hry:**

Žáci se postaví do dvou zástupů vedle sebe. Naproti nim si stoupne učitel a říká členy určité i neurčité v první osobě čísla jednotného. Učitel řekne člen a první dva žáci v zástupu řeknou jakékoliv podstatné jméno, které je daného rodu. Ten, který odpoví rychleji jde nakonec své řady, ten druhý si jde sednout. Tento postup se opakuje do té doby, než ve hře zůstanou dva hráči. Který z nich vyhraje, získává bod pro své družstvo. Hru několikrát opakujeme.

**Pomůcky:**

Pro hru nepotřebujeme žádné pomůcky.

**Poznámky:**

Pro pokročilé žáky zařadí učitel členy podstatných jmen ve všech pádech.



*Obrázek číslo 8: žáci stojí ve dvou zástupech a odpovídají na otázky*

## 10. Didaktické hry pro nácvik gramatiky

### 10.1. Vyzrajeme nad členy

**Vzdělávací cíl:** Procvičování určitých členů, osobních zájmen

**Cílová skupina:** Všechny skupiny

**Předpokládaná doba trvání:** 20 - 30 minut

**Popis hry:**

Každý žák si vybere jednu kartičku s podstatným jménem. K tomuto podstatnému jménu přiřadí určitý člen a napíše slovo i se členem do sešitu. Pokud je podstatné jméno rodu mužského, napíše ho modře. Pokud je rodu ženského napíše ho červeně a zeleně napíše podstatné jméno rodu středního. Do závorky za podstatné jméno napíše osobní zájmeno, jakým ho lze nahradit.

Když všichni dopíší, pošlou žáci své kartičky dozadu spolužákovi. Postup se takto několikrát opakuje. Nakonec žáci vymyslí věty, které budou tato podstatná jména obsahovat.

**Varianty:**

Výměna domácích zvířat za zvířata v ZOO. Lze použít jakékoliv téma (školní pomůcky, třída aj.).

**Pomůcky:**

Učitel vyrobí kartičky s podstatnými jmény. Pro tuto hru žáci potřebují červenou, modrou a zelenou pastelku, sešit.

**Poznámky:**

Kartičky s podstatnými jmény si děti mohou vyrobit samy. Učitel je vhodí do pytlíku a žáci si je na začátku hry vyberou.

## 10.2. Pantomima sloves

**Vzdělávací cíl:** Nácvik pravidelného časování sloves ve 3. osobě jednotného čísla

**Cílová skupina:** Mírně pokročilí

**Předpokládaná doba trvání:** 10 - 15 minut

### Popis hry:

Každý žák si rozmyslí, jakou činnost chce předvádět. Učitel vyvolá prvního „herce“, který předstoupí před třídu a svojí činnost předvádí. Základním pravidlem je, že nemluví. Spolužák který uhádne, vysloví tuto činnost ve 3. osobě jednotného čísla Například: *Peter schwimmt*. Potom spolužáka vystřídá a ukazuje svou činnost. Tento postup se opakuje, dokud se nevystřídá celá třída.

### Varianty:

Vlastní jména žáci nahrazují osobními zájmeny.

### Pomůcky:

Hra nevyžaduje žádnou přípravu.

### Poznámky:

Slabší skupině žáků může činnost určit učitel.



Obrázek číslo 9: žákyně předvádí jak plave

### **10.3. Neobvyklý diktát**

**Vzdělávací cíl:** Procvičování pravidelných sloves

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 30 minut

**Popis hry:**

Učitel nakopíruje dvakrát text diktátu a pověsí jej do zadní a přední části třídy. Žáky rozdělí do dvou skupin. Jedna polovina běhá k textu do zadní části a druhá polovina do přední části třídy. Každý žák pracuje sám za sebe, rozdělení jsou pouze z bezpečnostních důvodů.

Děti si nechají sešity na svých lavicích a chodí, nebo lehce běží k papíru, tam si přečtou text a jdou zpět ke svému sešitu. To co si zapamatovaly napíší, a jdou opět k textu a zpět. Tento postup se opakuje do té doby, než přepíší celý diktát do sešitu.

V přepsaném textu žáci barevně podtrhají slovesa.

**Varianty:**

Žáci neopisují celý text, doplňují jen chybějící slova v textu, který jim učitel rozdává. Tato forma je vhodná pro děti se specifickými poruchami učení.

**Pomůcky:**

Pro tuto činnost je nutný okopírovaný text, psací potřeby.

**Poznámky:**

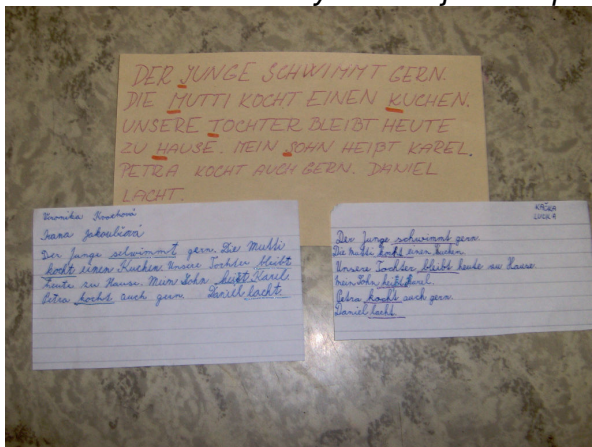
Žáci mohou pracovat ve dvojicích, střídají se při běhání a psaní. Ten kdo běhá k textu diktuje spolužákovi, který píše.



Obrázek číslo 10: žák si čte text diktátu



Obrázek číslo 11: žákyně diktuje text spolužačce



Obrázek číslo 12: ukázka již napsaného diktátu

## **10.4. Co nám chceš říct?**

**Vzdělávací cíl:** Procvičení pořádku slov ve větě jednoduché, upevnění slovní zásoby

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 15 - 20 minut

**Popis hry:**

Učitel napíše na tabuli čtyři písmenka abecedy. Ta označují počáteční písmena slov, které žáci mají vymyslet a zároveň z nich vytvořit smysluplnou větu oznamovací.

**Varianty:**

Žáci vymýšlejí věty tázací.

**Pomůcky:**

Kromě psacího náčiní, tabule a křídly nejsou nutné žádné další pomůcky.

**Poznámky:**

Žáci pracují samostatně nebo ve dvojicích.

## 10.5. Vezmi co máš po ruce

**Vzdělávací cíl:** Procvičení rodů podstatných jmen, 1. osoba čísla jednotného, slovesa HABEN a 4. pádu podstatných jmen v jednotném čísle

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od středně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 15 - 20 minut

### Popis hry:

Žáci si vezmou do ruky jakýkoliv předmět, který najdou ve třídě. S touto věcí se všichni postaví k tabuli. Učitel řekne, aby se k oknu postavili ti žáci, kteří mají v ruce předmět rodu mužského. Ke skříni ti žáci, kteří mají v ruce předmět rodu ženského a k umyvadlu ti, kteří mají v ruce předmět rodu středního. Každý z nich pak řekne, jaký má předmět. Příklad: *Ich habe die Kreide*

### Varianty:

Žáci neříkají co mají v ruce oni, ale říkají co má v ruce spolužák. Příklad: *Peter hat die Kreide.*

### Pomůcky:

Vybavení učebny.

### Poznámky:

Hra nepotřebuje žádnou přípravu. U dětí je tato hra velmi oblíbená.



Obrázek číslo 13: každá skupinka žáků představuje jiný gramatický rod



Obrázek číslo 14: každý žák si vzal jakýkoliv předmět ze třídy do ruky a postavil se k tabuli



## **10.6. Štafeta členů (soutěživá hra)**

**Vzdělávací cíl:** Procvičení členů podstatných jmen

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 30 minut

**Popis hry:**

Žáci utvoří dvě družstva. Učitel rozmístí do řady tři listy papíru, kde jsou barevně napsané určité členy podstatných jmen (der, die, das). Tyto listy jsou od družstev vzdálené asi 10 metrů. V půlce jsou na zemi rozsypané kartičky, na kterých jsou napsána podstatná jména bez členů. Po zaznění signálu vyběhnou první členové družstva, seberou ze země jakoukoliv kartičku, přečtou si ji a položí ji k listu papíru se členem. Otočí se a běží zpět. Předají štafetu druhému v pořadí. Takto soutěž pokračuje, dokud se nevystřídají všichni členové družstva. Rychlejší družstvo získává bod. Potom jdou žáci obou družstev ke členům a kontrolují, zda kartičky s podstatnými jmény přiřadili správně. Za každou správnou „odpověď“ získává družstvo jeden bod. Hráči se vrátí na svá místa a hra se znovu opakuje, dokud žáci nevysbírají všechny kartičky.

**Varianty:**

Místo podstatných jmen procvičujeme tímto způsobem časování sloves. Na listech papíru budou napsány osobní zájmena a na kartičkách tvary sloves.

**Pomůcky:**

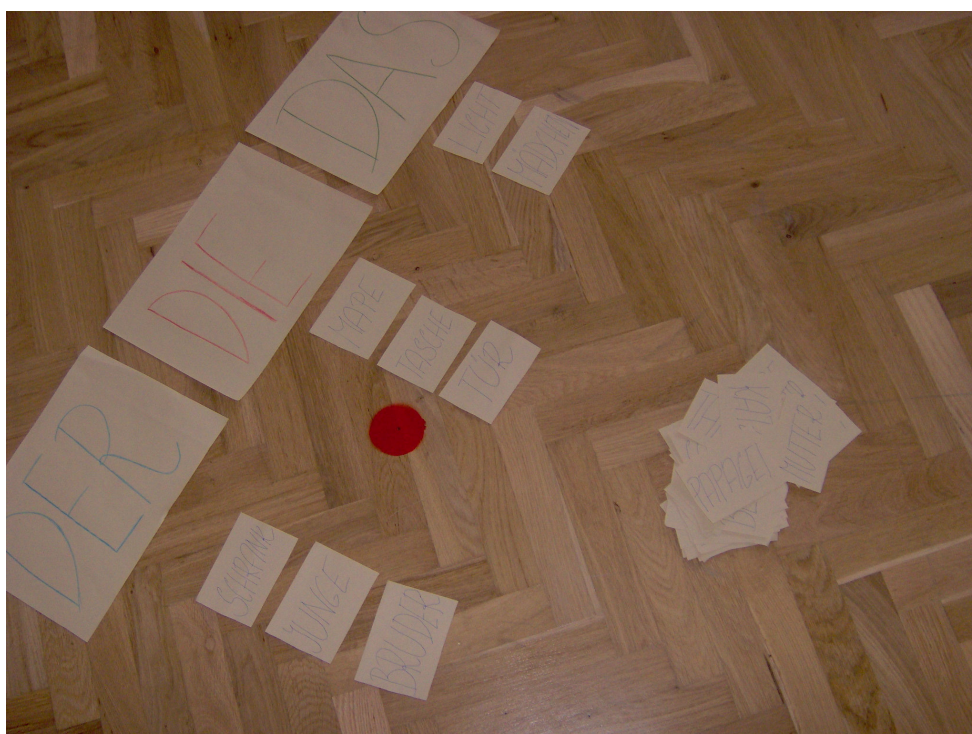
Pro tuto hru potřebujeme kartičky s podstatnými jmény a listy papíru se členy určitými.

**Poznámky:**

Tuto hru je možné hrát při hodinách tělocviku. Doporučuji hrát v tělocvičně, žáci by se měli přezout do sportovní obuvi.



Obrázek číslo 15: Žáci řadí kartičky s podstatnými jmény ke členům určitým



Obrázek číslo 16: ukázka již přiřazených podstatných jmen

## 10.7. Hledej slovo opačné!

**Vzdělávací cíl:** Procvičení slov opačných, rozvoj pozornosti

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 15 – 20 minut

**Popis hry:**

Žáci sedí v řadě před tabulí. Na tabuli jsou napsané věty, které obsahují přídavná jména. Tato přídavná jména jsou opačná k těm, která jsou napsaná na kartičkách. Tyto kartičky jsou položeny před žáky na podlaze. Každý žák si vybere jednu kartičku a hledá slovo opačné, které je součástí napsané věty. Obě slova pak napíše na tabuli vedle dané věty.

**Varianty:**

Lze použít i jiná antonyma, jako například: *otec x matka, kočka x pes*

**Pomůcky:**

Pro tuto hru potřebujeme kartičky s přídavnými jmény, křídlo, tabuli.

**Poznámky:**

Pro zdatné žáky je možné přídavná jména ve větě schovat do dvou slov.



Obrázek číslo 17: žákyně zapisuje antonyma na tabuli

## 10.8. Komu to lépe myslí?

**Vzdělávací cíl:** Procvičení časování slovesa *haben* v jednotném i množném čísle, rozvoj pozornosti

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od mírně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 15 – 20 minut

### Popis hry:

Žáci sedí v tureckém sedu ve dvou řadách za sebou, čelem k učiteli. Každá dvojice sedí ve stejné úrovni. Žáci musí mít mezi sebou asi metrové mezery, aby se nezranili. Každá dvojice představuje různě časované sloveso *haben*. Učitel říká jednoduché věty obsahující toto sloveso v různém tvaru. Ten žák, který uslyší svůj tvar slovesa ve větě, vyběhne ze své pozice, oběhne celé své družstvo sedá si zpět na své místo. Kdo z dvojice je rychlejší, to družstvo získává bod. Postup se stále opakuje.

### Varianty:

Místo slovesa *haben* použijeme sloveso *sein*

### Pomůcky:

Učitel si připraví věty se slovesem *haben*, děti potřebují sportovní obuv.

### Poznámky:

Hru je vhodné hrát v tělocvičně.



Obrázek číslo 18: žáci sedí a čekají, jaký tvar slovesa „haben“ vyučující vysloví

## **10.9. Podstatná jména barevně**

**Vzdělávací cíl:** Procvičení členů určitých

**Cílová skupina:** Všechny skupiny od středně pokročilých

**Předpokládaná doba trvání:** 5 - 10 minut

### **Popis hry:**

Žáci dostanou tři proužky papíru. Na každý napíše jedno podstatné jméno bez členu. Jedno rodu mužského, druhé rodu středního a třetí rodu ženského. Tyto kartičky dají na hromádku opačně. Jeden z žáků přijde k hromádce a vybere si jednu kartičku. Přečte podstatné jméno. Ostatní dají nad hlavu pastelku, barvu vyberou dle toho, jakého rodu podstatné jméno je. Červená značí rod ženský, modrá rod mužský, zelená rod střední. Všichni žáci se vystřídají.

### **Varianty:**

Žáci místo pastelek ukazují kartičky s osobními zájmeny (er, sie, es). Na prouzcích papíru jsou napsána podstatná jména s určitým členem.

### **Pomůcky:**

Žáci potřebují pastelky, proužky papíru, pero.

### **Poznámky:**

Hra není náročná na přípravu.

## Experimentální část

### 11. Stanovení cíle experimentu a jeho organizace

V experimentální části se zaměřím na didaktickou hru ve výuce německého jazyka v 5. ročníku základní školy. Zjišťuji, zda je výuka efektivnější při vyučování formou didaktické hry nebo při frontální výuce, kdy je žákům učivo předáváno prostřednictvím výkladu. Zaměřuji se na účelné používání slovní zásoby a správnost základních gramatických struktur.

Následně vyhodnocuji a porovnávám dosažené výsledky u vybrané skupiny deseti žáků. Jeden týden probíhá výuka prostřednictvím didaktických her, druhý týden prostřednictvím výkladu. Jedná se o učební látku stejné obtížnosti. V gramatické rovině se jedná o nahrazování podstatných jmen osobními zájmeny, které budou vyučovány frontálně a určování rodu podstatných jmen, které budou vyučovány formou hry. V lexikální rovině jsem vybrala témata oblečení pro frontální výuku a věci ve třídě pro výuku formou hry.

Na základě níže vymezených hypotéz předpokládám, že využití didaktické hry při výuce má pozitivní vliv na zvládnutí gramatických struktur a lexika u žáků celé třídy.

- 1. hypotéza:** Má použití didaktických her při výuce německého jazyka kladný vliv na zvládnutí gramatických struktur?
- 2. hypotéza:** Ovlivňuje použití didaktických her při výuce německého jazyka schopnost zapamatování slovní zásoby?

Pro zjištění efektu didaktické hry ve výuce německého jazyka jsem zvolila metodu testování. Experiment probíhal v rámci kroužku, který vedu na základní škole v Pěnčíně. Pro účely testování byla dětem prodloužena výuka z dvou hodin týdně na tři hodiny. Vyučování i testování probíhalo ve škole, ve známém prostředí. Žáci neměli pocit, že by byli součástí výzkumu, výuka probíhala přirozeně. Experiment trval dva týdny, tedy šest vyučovacích hodin. Vždy po týdnu psali žáci test, který se skládal ze tří

otázek stejného typu. V první otázce přiřazovali žáci člen určitý k podstatnému jménu. Ve druhé otázce žáci sami doplňovali určitý člen před podstatné jméno ve větě a v poslední otázce napsali, co vidí na obrázku. Doba testování činila patnáct minut. Zadání otázek jsem zvolila v českém jazyce, aby jim všichni žáci porozuměli a nedošlo ke zkreslení dosažených výsledků.

První týden probíhala výuka bez zařazení jakékoliv hry. Žáci si osvojovali osobní zájmena, kterými nahrazovali podstatná jména a slovní zásobu na téma odívání.

Druhý vyučovací týden probíhal formou didaktických her. Učební látka se týkala určování rodů podstatných jmen a žáci si osvojovali slovní zásobu na téma – věci ve třídě.

## **12. Výsledky testování a obhajoba hypotéz pro potvrzení efektu didaktické hry ve výuce německého jazyka na prvním stupni základních škol**

Výsledky experimentu jsem rozdělila do dvou skupin. Pro přehlednost jsem tabulky barevně odlišila. Červenou barvou jsem označila tabulku, která vyjadřuje výsledky na základě frontální výuky a modře tabulku vyjadřující výsledky výuky formou hry. Každému žákovi bylo v tabulce přiřazeno jedno číslo od jedné do deseti. Tabulka dále ukazuje, kolik každý žák získal bodů, a výsledek je také vyjádřen procentuálně. Pod tabulkou je zachyceno celkové procento úspěšnosti všech žáků při dané formě práce a dosažený počet bodů skupinou. Pro přehledné srovnání dosažených výsledků jsem použila sloupcový graf, který je také barevně rozlišen. Červená barva označuje výuku frontální a modrá barva výuku formou didaktické hry. Osa x zachycuje jednotlivé žáky, osa y procento úspěšnosti. V obou testech mohli žáci získat stejný počet bodů. V první otázce čtyři body, ve druhé pět bodů a ve třetí také pět bodů. Celkem čtrnáct bodů.



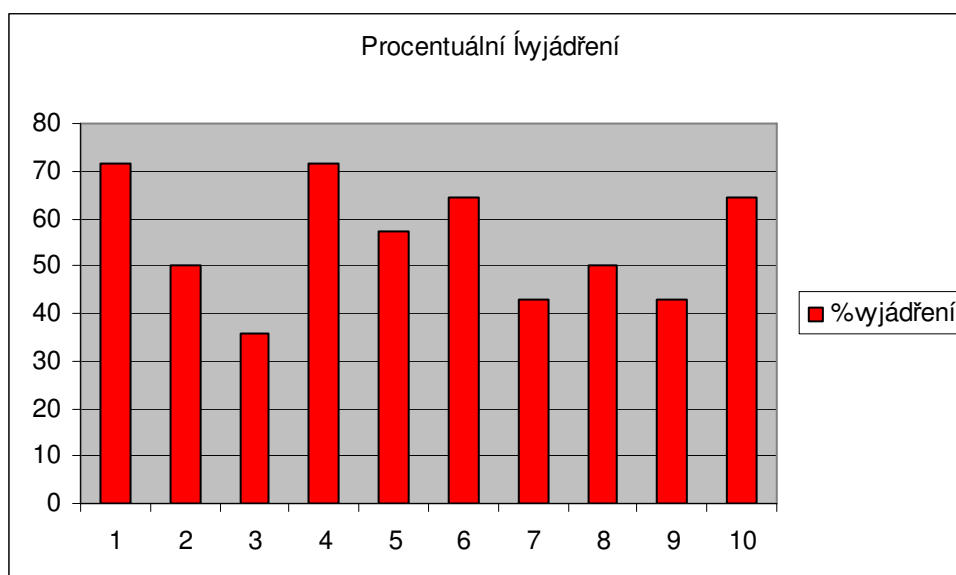
Tabulka číslo 1 – zachycení výsledků žáků při frontálním vyučování

Žák	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Počet bodů	10	7	5	10	8	9	6	7	6	9
Úspěšnost v %	71,43	50,00	35,71	71,43	57,14	64,29	42,86	50,00	42,86	64,29

Celkové procento úspěšnosti: 55 %

Počet bodů získaný celou skupinou: 77 bodů ze 140 bodů

Graf číslo 1 – grafické zachycení výsledků žáků při frontálním vyučování



Z výše uvedené tabulky a grafu vyplývá, že při testování naučené látky, kterou si žáci osvojovali tradiční metodou, dosáhli celkové úspěšnosti padesáti pěti procent a získali sedmdesát sedm bodů z celkových sto čtyřiceti možných.

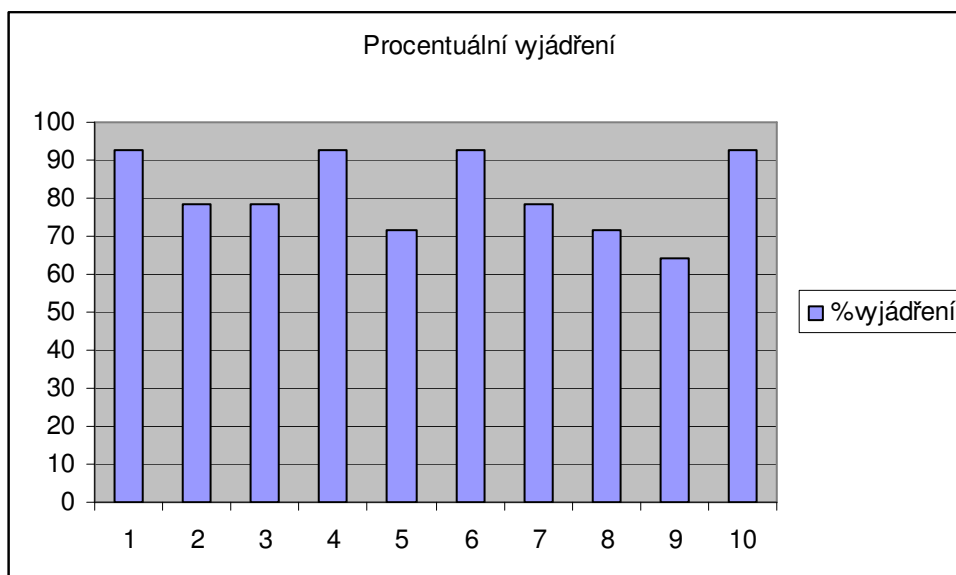
Tabulka číslo 2 – zachycení výsledků žáků při vyučování formou hry

Žák	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Počet bodů	13	11	11	13	10	13	11	10	9	13
Úspěšnost v %	92,86	78,57	78,57	92,86	71,43	92,86	78,57	71,43	64,29	92,86

Celkové procento úspěšnosti: 81,43

Počet bodů získaný celou skupinou: 114 bodů ze 140 bodů

Graf číslo 2 – grafické zachycení výsledků žáků při vyučování formou hry



Z výše uvedené tabulky a grafu vyplývá, že při testování naučené látky, kterou si žáci osvojovali pomocí didaktických her, dosáhli celkové úspěšnosti 81,43 % a získali sto čtrnáct bodů z celkových sto čtyřiceti možných.

Předkládané hypotézy:

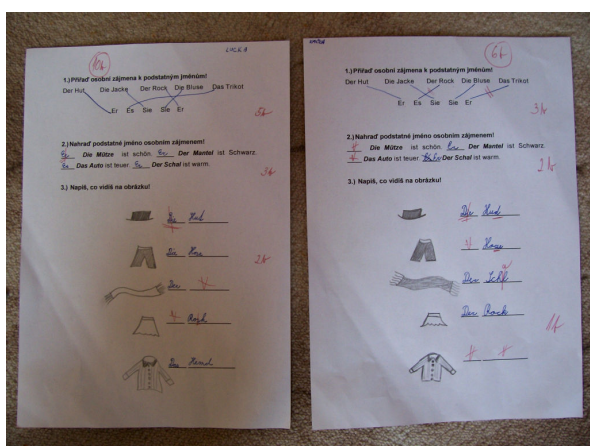
1. **hypotéza:** Má použití didaktických her při výuce německého jazyka kladný vliv na zvládnutí gramatických struktur?
2. **hypotéza:** Ovlivňuje použití didaktických her při výuce německého jazyka schopnost zapamatování slovní zásoby?

Obhajoba hypotéz na základě dosažených výsledků:

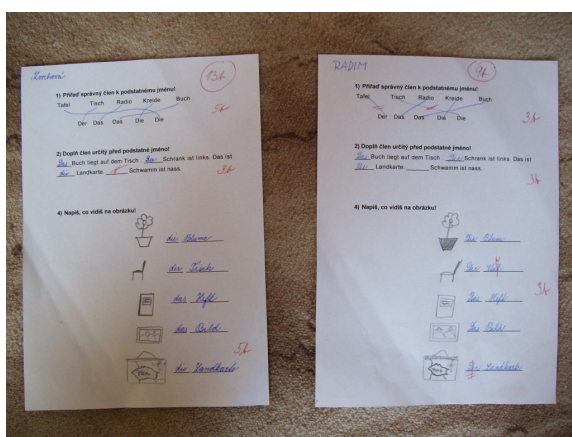
Na základě výše uvedených skutečností se potvrzují obě dvě hypotézy. Vyučování formou didaktické hry má kladný vliv na zvládnutí gramatických struktur a ovlivňuje schopnost zapamatování si slovní zásoby.

Všichni žáci, kteří experiment podstoupili, prokázali lepší zvládnutí učební látky za pomoci didaktických her. Při tomto testování získala celá skupina o třicet sedm bodů (o 26,43 %) více, než při testování učební látky osvojované klasickým způsobem. Zde žáci dosáhli padesátiprocentní úspěšnosti. Nejvýraznější zlepšení se projevilo u žáků se slabšími výsledky při frontálním vyučování. Jedná se o žáky označené čísly tři, sedm a devět. Nikdo z žáků nedosáhl plného počtu bodů v žádné z testovaných forem práce.

Pro názornost předkládám fotografie nejúspěšnějších a nejméně úspěšných prací.



Obrázek číslo 19: nejlepší a nejhorší práce žáků (frontální výuka)



Obrázek číslo 20: práce žáků (didaktická hra)

Experiment s cílem zjištění efektu didaktické hry ve výuce německého jazyka na prvním stupni základních škol se prokázal jako úspěšný. Vyučování bylo dětmi přijato přirozeným způsobem a byl také vhodnou metodou pro zpracování a zjištění efektu didaktické hry ve výuce cizích jazyků.

## **Závěr**

Didaktická hra je jednou z možností, kterou lze využít v hodinách německého jazyka a učinit tak vyučování zajímavějším a efektivnějším. Pedagog může pomocí metody didaktické hry vytvářet kladný vztah žáka k výuce cizího jazyka i celkovému vzdělávání.

V teoretické části jsem se zaměřila na zpracování obecné podstaty didaktické hry. Na její správnou organizaci, strukturu a dopad na nácvik jazykových prostředků.

Praktická část se skládá z osmnácti didaktických her, které jsou zaměřeny na nácvik slovní zásoby a gramatiky. Součástí je experiment, který zkoumal a potvrdil kladný dopad didaktických her na zvládnutí gramatických struktur a slovní zásoby.

Využívání her ve vyučování dává šanci všem žákům i těm, kteří jsou v normálních školních situacích méně úspěšní.

Všechny presentované didaktické hry používám s oblibou ve své praxi.

## Seznam použité literatury a pramenů

- Altemoeller, E. M.: *Fragespiele*. Klett, München 1992
- Behme, H.: *Miteinander reden, lernen*. Indicium Verlag München 1992 , ISBN 3-89129-104-3
- Brabcová, R. a kol.: *Didaktika českého jazyka*. SPN Praha 1990, ISBN 80-0424251-0
- Čáp, J.: *Psychologie pro učitele*. SPN Praha 1980
- Čáp, J. - Mareš, J.: *Psychologie pro učitele*. Portál. Praha 2001
- Daublebsky, B.: *Spielen in der Schule*. Klett, Verlag für Wissen und Bildung Stuttgart 1992, ISBN 3-12-921860-2
- Egertová, S.: *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na 1. stupni ZŠ*. Liberec 2004, ISBN 80-7083-863-9
- Fontana, D.: *Psychologie ve školní praxi*. Portál Praha 1997, ISBN 80-7178-063-4
- Hendrich, J. a kolektiv.: *Didaktika cizích jazyků*. SPN Praha 1988
- Houška, T.: *Škola je hra*. Repro Future, Praha 1993, ISBN 80-9000704-9-3
- Hrabal, V.: *Psychologické otázky motivace ve škole*. SPN. Praha 1989
- Janíková, V., McGovern M., M.: *Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Masarykova univerzita Brno 2001, ISBN 80-210-2344-9
- Kaminski, B.: *Lernideen mit Bildern*. Verlag für Deutsch, München 1990.
- Kostečka, J.: *Do světa češtiny jinak*. H&H Jinočany: 1993, ISBN 80-85787-24-5
- Klíčové kompetence v základním vzdělávání*. VÚP Praha 2007, s. 8, ISBN 978-80-87000-07-6
- Linhart, J.: *Základy psychologie učení*. SPN Praha 1982
- Lokša, J., Lokšová I.: *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. Portál Praha 1999
- Matějček, Z.: *Co děti nejvíc potřebují*. Portál Praha 1994, ISBN 80-7178-006-5
- Millarová, Z.: *Psychologie hry*. Panorama Praha 1978

Mišurcová, M., Fišer J., Fixl, V.: *Hračka v životě dítěte*. SPN Praha 1980

Nakonečný, M.: *Lexikon psychologie*. Vodnář Praha 1995, ISBN 80-85255-74-X

Nelešovská, A., Spáčilová, H.: *Didaktika IV. Univerzita Palackého Olomouc* 1999, ISBN 80-244-0037-5

Pausewangová, E.: *130 didaktických her*. Portál Praha 1993

Petty, G.: *Moderní vyučování*. Portál Praha 1996, ISBN 80-7178-070-7

Podrápská, K., Matouchová, N.: *Vyučovací jazyk? Němčina! Liberec* 2004, ISBN 80-7083-865-5

Polívková, D.: *Hry pro jazykové vyučování*. SPN Praha 1963

Portmannová, R.: *Hry pro tvořivé myšlení*. Portál Praha 2004, ISBN 80-7178-876-7

*Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. VÚP Praha 2004  
URL <http://www.vuppraha.cz>

Santlerová, K.: *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní. Učebnice a knihy Mgr. Jitka Spiesová* Brno 1993

Šimanovský, Z.: *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie*. Portál Praha 2001, ISBN 80-7178-557-1

Vester, F.: *Myslet, učit se.....a zapomínat?*. Fraus Plzeň 1997, ISBN 80-85784-79-3

von Jan, T.: *Lernspielkartei*. Huerber, Ismaning 1992.

Zdeněk, D.: *Pohybové hry*. Sportovní a turistické nakladatelství Praha 1960

#### Internetové prameny

<http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/59086-komensky> [19.10.2005]  
[www.veskole.cz](http://www.veskole.cz) [21.03.2007]  
<http://www.msmt.cz/files/Doc/OlomMETPRIR.DOC> [29.03.2007]